CYBERSTRATEGE
VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°37 MARS - AVRIL 2001
39 FF - 285 FB - 8,95 $Can. - 5,95 €
En France métropolitaine seulement

1860 - 1870
La marche à la guerre

RETOUR VERS L'ENFER
Extension pour *Nam 65*

PHARAON
L'histoire à grande échelle

PANZER GENERAL III
Sur le front de l'Est

JEU COMPLET EN ENCART

FRANCE 1940

SPECIAL SCENARIOS

L 9567 - 37 - 39,00 F - RD

EDITORIAL

Chers lecteurs,

Cette année 2001 s'annonce pleine de promesses pour les amateurs de jeux quels qu'ils soient. Le programme des jeux en encart sera varié puisque nous aborderons des sujets neufs (surprise dans le n° 38...) et des échelles peu utilisées, comme le stratégique « France 1940 » de ce numéro. L'actualité du jeu sur carte nous réserve aussi quelques bonnes nouvelles. Amoureux de figurines vous ne serrez pas en reste car dès le prochain numéro, vous pourrez vous plonger dans un article sur *DBR* illustré de superbes figurines. Là aussi le programme s'annonce riche et varié, et promis, nous allons enfin couvrir des sujets depuis longtemps demandés, comme les *Guerres indiennes* par exemple. Enfin pour les fanas d'informatique, *VaeVictis* sera plus que jamais à la pointe de l'actualité et mettra en vedette les jeux qui bouleversent véritablement le marché.

Petite précision à nos lecteurs qui s'interrogent sur la pagination fluctuante de *VaeVictis*, celle-ci change en fonction de l'actualité et des sujets à notre disposition.

Bonne lecture de ce numéro « spécial scénarios » et bonne année à tous.

Nicolas Stratigos
vaevictis@histecoll.com

Dear fellow readers,

As our readership around the world is increasing, I thought it was time to offer you, at least, an editorial in a more international language. Maybe this is a first step toward an englih version of this magazine, who knows ? Anyway, you'll find in this « special scenarios » issue, everything suitable to make a gamer happy, from figures (Nam 65) to hexagons (ASL & EPT II) and computer games, without forgetting a simple stategical game about the invasion of France in 1940.

Enjoy your reading and happy new year !

Vous pouvez dorénavant envoyer vos mails directements à abonnement@histecoll.com pour tous les abonnements (subscriptions) et à vpc@histecoll.com pour la VPC

ORDRE DE BATAILLE N° 37

MARS-AVRIL 2001

CALENDRIER : Toutes les manifestations — **Journal de marche**
ANALYSE : ***Pharaon*** — 6
EXTENSION + SCENARIOS : ***De Bull Run à Gettysburg*** — 10
NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines — 12
SCENARIO ASL : ***France 1940*** — 13
PRESENTATION : ***Khyber Pass games*** — 14
EXTENSION + SCENARIOS : ***Nam 1965 -1975*** — 18
SCENARIO EPT II : ***Lorraine 1944*** — 19
NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire — 20
ART DE LA GUERRE : La marche à la guerre 1860-1870 — 22
ENCART-JEU : ***FRANCE 1940 - PLAN JAUNE,*** notre jeu complet avec règles, cartes et planche de pions — 30
NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés — 38
NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures — 42
CYBERSTRATEGE : **Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton** — 48

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte
- ***Le Calendrier des stratèges*** : toutes les manifestations
- ***De Bull Run à Appomatox*** : Errata et précisions
- ***France 1940*** : Notes de conceptions
- ***Comptes rendus*** : Les derniers tournois
- ***les petites annonces***

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de *VaeVictis*, ainsi qu'un encart publicitaire central de 4 pages « Le grand livre du mois ».

Illustration de couverture : **Batisse**

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Nicolas Stratigos.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Chef de fabrication : Géraldine Mallet.
Rédacteur assistant : Laurent Duclos.
Rédacteur graphique : Denis Gillé.
Pions : Christophe Camilotte.
Carte : Didier Bourgeois.
Rédaction et graphistes : Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Jean-Marc Deschamps, Anis Elbied, Morgan Gillard, Raymond Guiliani, Erwan Le Vexier, Magali Masselin, Eric Micheletti, Thibault Panfili, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Directeur de la photogravure : Pierre Gavigniaux,
Photogravure intégrée : Julien Ghys, Sabrina Lisri
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Jean-Claude Bésida, Yves Buffetaut, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Pascal Di Folco , Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Théophile Monnier, Joël Montagu, Philippe Naud, Luc Olivier, Giuseppe Rava, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Eric Teng.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION:
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Chef de publicité jeux informatiques : Sandrine Régat. Tél. : 01.40.21.17.99.
Graphiste : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistante graphiste : Aurélie Saintecroix.
Assistants à la publicité : Nicolas Royant.
Attachée de Presse/communication : Elodie Paillet. Tél. 01.40.21.06.30
E-mail : vaevictis@histecoll.com

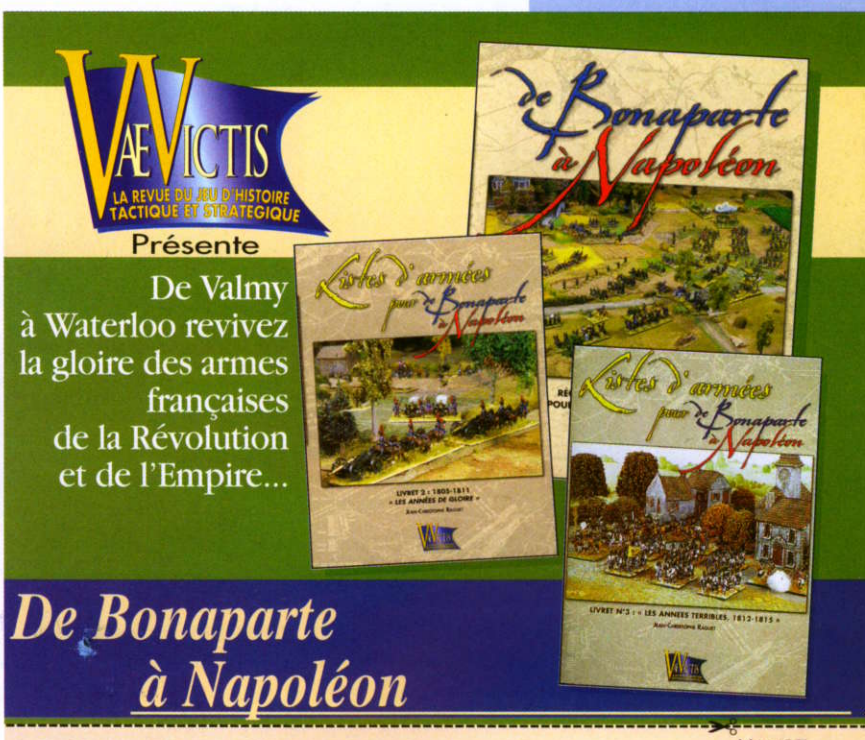
DEPARTEMENT COMMERCIAL :
Directeur commercial : Jean-Christian Rebourg.
Responsable développement : Patricia Douriquian. Tél : 01.40.21.06.04. Mail : pdouriquian@histecoll.com
Secrétaire générale : Florence Grimaux. Tél : 01.40.21.18.24
Assistants commerciaux : Virginie Mouhsine. Tél : 01.40.21.07.09 Frédéric Maréchal. Tél : 01.40.21.75.34
Accueil, abonnements, VPC : Gaël Prade, Françoise David, Samira Karkour.

DEPARTEMENT GESTION
Directrice financière : Chantal Raynaud.
Comptabilité : Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.

ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ : Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 200 F. Union européenne et autres pays : 240 F.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par MEP. tél. : 01.58.04.02.11.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 1 200 000 F, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Eric Micheletti.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.01. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements : 6 numéros : 1579 FB port compris 12 numéros : 3054 FB port compris
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CPPAP : n° 0704 K 78980
● Maquette intégrée *PowerMacIntosh 9600.*
● Impression : *Léonce Deprez*

© Copyright H&C 2001. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*


VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE
Présente
De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire...
De Bonaparte à Napoléon
Listes d'armées pour De Bonaparte à Napoléon

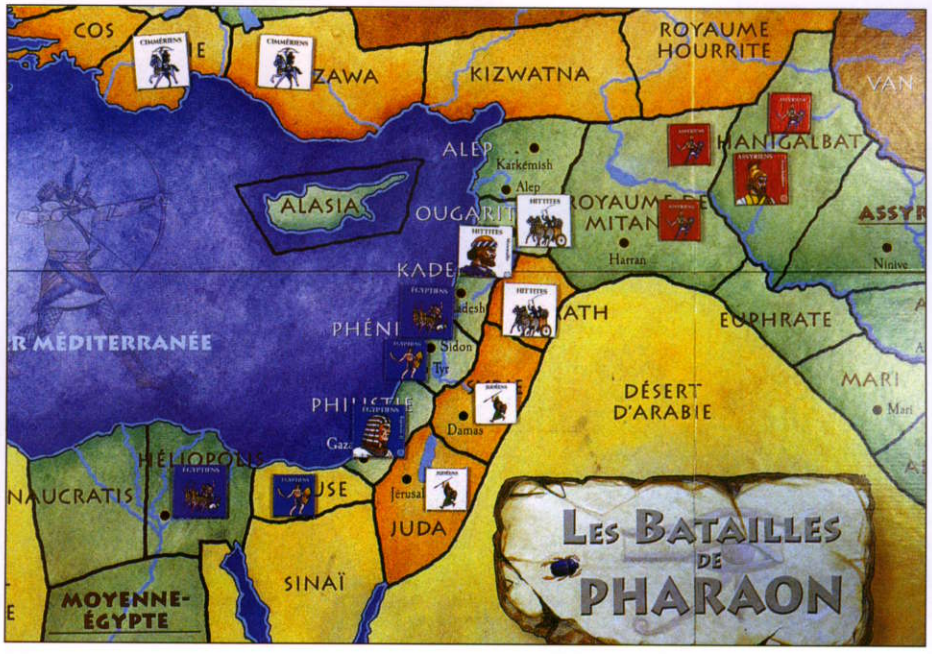
BON DE COMMANDE *Vae 37*

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :
DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑
LISTES D'ARMÉEES N°2 ❑ **LISTES D'ARMÉEES N°3** ❑
au prix unitaire de 69 F (+ 25 F de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets)
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....

LES BATAILLES DE PHARAON

L'HISTOIRE À GRANDE ÉCHELLE

L'OBJECTIF DES *Batailles de Pharaon* est de couvrir avec acuité 900 années de luttes pour le contrôle du Croissant Fertile, dans un esprit proche de *History of the World*. À cette époque (1500 à 600 av. J.-C.), les peuples et les empires apparaissaient et mourraient selon un rythme quasi immuable. Des rois égyptiens, sumériens, hittites ou assyriens, aucun n'est jamais parvenu à obtenir une hégémonie durable sur la région. Voilà un bien beau défi à relever !



Frédéric BEY

Tilsit Editions après avoir traduit des jeux d'histoire classiques (pions, hexagones et règles sophistiquées, comme *Iéna* ou *Waterloo*) se lance depuis quelque temps dans l'adaptation de jeux destinés à un plus large public. Tilsit reste par ailleurs le collaborateur français privilégié de Clash of Arms. Doté de règles relativement simples, *Les Batailles de Pharaon* est un véritable jeu d'histoire, et c'est pour cette raison que son analyse nous a semblé si intéressante.

Ce jeu a été édité par Clash of Arms, sous le titre *Chariot Lords*, pour sa version originale. Son auteur est anglais. Il s'agit de Charles Vasey, rédacteur en chef du fanzine *Perfidious Albion* (voir encadré). Le thème du jeu est, bien entendu, très vaste. Il ne concerne pas que les aspects militaires, mais s'appuie aussi sur les tenants et aboutissant diplomatiques, économiques et religieux de la période. Ce n'est pourtant pas non plus un jeu de diplomatie. Ne nous y trompons pas, *Les batailles de Pharaon* n'est pas non plus calqué sur les jeux de civilisation (comme le titre phare du même nom). C'est bien la stratégie, notamment militaire, qui prédomine.

DES MÉCANISMES TRES SIMPLES

Les Batailles de Pharaon se joue obligatoirement à quatre joueurs, qui se répartissent entre eux les différents peuples, par groupe de couleur de pions. L'échelle du jeu est tout simplement inhabituelle : un tour représente quatre-vingt-dix années de temps réel, ce qui n'est pas rien ! Chaque peuple est doté d'un marqueur spécifique. Ces marqueurs sont placés dans une coupelle, et, lors du déroulement de chaque tour, les marqueurs seront tirés au sort, pour indiquer l'ordre d'activation des puissances en jeu. Bien entendu, les marqueurs relatifs à chaque peuple ne sont utilisables qu'en respect du calendrier historique de leurs apparitions.

Un peuple activé peut entreprendre une série de cinq actions : la mobilisation de renforts, des déplacements d'unités de combat et de chefs de guerre, des batailles, le redéploiement – après combat – de ses forces dans ses provinces et enfin le décompte des points de victoire obtenus. Lorsque le calendrier indique qu'un peuple est « aimé des dieux », il a la possibilité unique et appréciable d'effectuer deux activations consécutives !

Les unités de combats (UC) sont constituées, soit d'infanterie (arme « tout terrain »), soit de la cavalerie ou de chars de combats, essentiellement efficaces en plaine, soit enfin de chameliers, redoutables dans les déserts. Les seuls chefs représentés sont les grandes figures de chaque époque. Ils ne modifient pas la force d'une armée, mais peuvent permettre d'infliger des pertes plus nombreuses à l'adversaire et de prolonger les batailles...

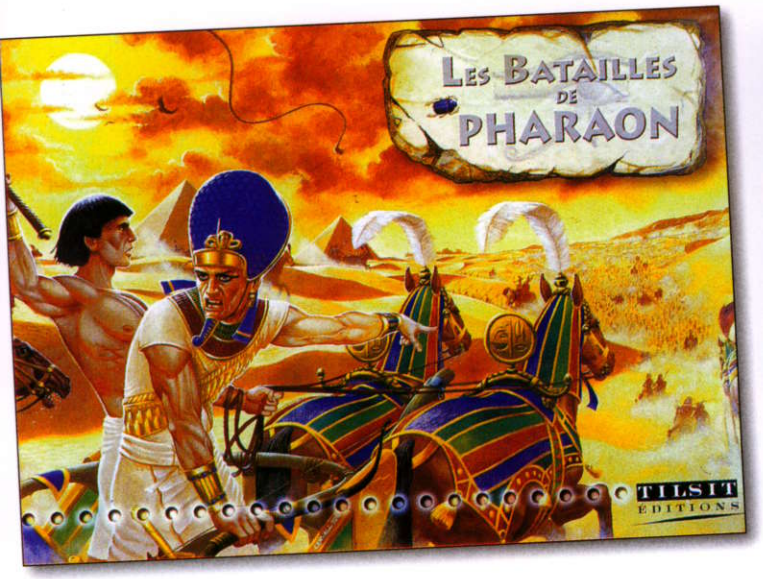
Les plus connus sont Ramses II, Thoutmôsis III, Assourbanipal, Nabuchodonosor, Midas, David ou Salomon. D'une manière générale, le matériel de la boîte Tilsit est magnifique. La carte, sur carton fort, pliable en quatre, représente l'ensemble du Croissant Fertile (Egypte, Judée, Syrie, Mésopotamie), ainsi que l'Asie Mineure. Elle est découpée en zones, dont certaines contiennent une ou deux villes.Chaque province a une couleur en fonction de la nature dominante de son terrain : vert pour les plaines, orange pour les collines, vert foncé pour les marais, marron pour les montagnes et jaunes pour les déserts.

Les trois cents pions ont deux tailles possibles : petite pour l'infanterie, grande pour les généraux, la cavalerie, les chameliers et les chars de guerre. Les différents peuples sont groupés par couleurs de pions. Il y a quatre couleurs, en fonction de la répartition entre les quatre joueurs. Leur style est élégant et ils ne prêtent guère à la critique. Enfin, *Les Batailles de Pharaon* comprend aussi sept aides de jeu, toutes en couleur, qui résument les éléments principaux des règles et facilitent la gestion des parties. L'ensemble est donc à classer dans le très haut de gamme. On retrouve le style des jeux Avalon Hill de la grande époque.

CHRONOLOGIE ET POINTS DE VICTOIRE

Les règles indiquent le placement initial des peuples présents sur la carte en 1500 av. J.-C. La partie débute avec deux peuples « jaunes » (Kassites et Cananéens), deux « blancs » (Elamites et Hittites), deux « rouges »(Sumériens et Mitanniens) et un seul, mais puissant, peuple « bleu » (Egyptiens). Les renforts, en UC ou en généraux, sont ensuite listés sur un calendrier, avec leur zone d'apparition.

Pour obtenir des points de victoire, il faut que les quatre joueurs remplissent un certain nombre de « missions », propres à chacun de leurs peuples. Par exemple, les Assyriens (« rouges ») marquent 10 points en éliminant quatre unités de combat (UC) kassites, 20 points en éliminant



quatre UC chaldéennes, ou encore 15 points en gardant le contrôle d'Assour aux tours 2 et 3. Des points complémentaires peuvent aussi être obtenus, en fonction des conquêtes territoriales de chaque tour. Les objectifs peuvent également être préventifs : empêcher le contrôle d'Hattousa jusqu'au tour 5 rapporte par exemple 30 points aux Hittites.

La table des combats, qui se déroulent en une ou deux manches, est on ne peut plus simple : un dé est lancé pour chaque UC attaquante, la table, en fonction du terrain, donne le chiffre à obtenir pour éliminer une UC adverse, choisie pour cible. Par exemple, un char de guerre élimine un fantassin adverse sur 4, 5 ou 6 au dé en plaine, mais sur 6 seulement en montagne.

Lors de la résolution des batailles, les joueurs doivent seulement désigner quelle UC attaque quelle autre. Une supériorité numérique permet de prendre plusieurs fois pour cible le même défenseur. Pour donner un peu de sel aux événements, une petite couche de règles spéciales vient compléter les principes très simples du système de jeu. On peut parler, par exemple, du recours possible à des mercenaires lybiens ou encore des obligations particulières des Judéens, s'ils veulent conserver les avantages de leur statut de « peuple élu ».

La règle concernant la vassalisation d'un peuple par un autre est, quant à elle, particulièrement intéressante, en termes de stratégie et d'expansion des empires. Pour obtenir la soumission d'un peuple, il faut, à la fin d'une bataille quelconque, lui faire atteindre un seuil de pertes d'UC tel qu'il lui reste moins d'UC, que le nombre nécessaire au maintien de son indépendance politique. La vassalisation est la porte de sortie de l'histoire la plus fréquente, pour les peuples de ces temps reculés !

Des regles encore plus courtes !

Les Batailles de Pharaon contient, dans son édition Tilsit, deux livrets de règles différents. Nous venons de parler du système de base, de seize pages, dont six d'historiques et de conseils de jeux. Il en existe un autre, qui tient, lui, en quatre pages ! Les vingt et un peuples sont activés, dans cette version des règles, dans un ordre prédéterminé.

La plupart des règles spécifiques ou autres exceptions à tel ou tel peuple disparaissent tout simplement de ce système de jeu extra simple. La table d'arrivée des peuples est elle aussi simplifiée (aide de jeu spécifique).

Le temps de jeu s'en trouve notablement réduit, mais l'intérêt de parties aussi... Le point le plus regrettable, dans la version française est l'absence de scénarios, que l'auteur propose pourtant, en anglais, sur son site Internet (voir encadré). Charles Vasey a notamment développé des scénarios pour trois joueurs ou d'autres couvrant seulement cinq tours de jeu (les cinq premiers, les cinq du milieu ou les cinq derniers). C'est un autre moyen, peut-être plus satisfaisant, de réduire la durée d'une partie complète, sans amputer des règles qui sont de toute manière assez légères.

L'auteur propose également une version simplifiée du système de jeu, différentes de celle de Tilsit. Elle est radicalement

Jocade
Vente par Correspondance
Tél. : 03.80.58.25.36 fax. : 03.80.58.24.93
32, rue de Beauséjour 21000 Dijon

JEUX DE STRATEGIE

En Français

Azure Wish
Grand Siécle 329f
La Grande Guerre 340f
Rossyia 1917 239f
Cléopâtre n°2, 3 40f

Descartes
2ème DB Normandie 140f
Ave Tenebrae 160f
Dien Bien Phu 130f
Friedland 140f
Little Big Horn 230f
Kharkov et Rostov 260f
Kursk 206f
Moskva 206f

Oriflam
Afrika 235f
Alexandria 1801 240f
Les Ailes de la Gloire 235f
Nach Frankreich 315f
Rivoli 1797 315f
Sagunto 315f
SPQR 315f
Eléphants de guerre 105f
Consuls 105f
Victoires de Pyrrhus 105f
Stalingrad "Uranus" 219f
Yom Kippour 235f

Tilsit
Chickamauga 1863 259f
Iena 1806 299f
Les 6 jours de gloire 215f
Vicksburg 1863 259f
Victory 286f
Waterloo 1815 299f

Vae Victis 39f
(n° disponibles : tel.)

En Anglais

ADG
World in flames deluxe 990f
World in flames classic 480f
WIF Deluxe Update 415f
WIF 2000 Update 430f
Africa aflame 165f
America in flames 445f
Asia aflame 165f
Carrier Planes... 125f
Patton in flames 430f
WIF Companion CD 340f
WIF annual 93 138f
WIF annual 94/95 145f
WIF annual 98 185f

Avalanche Press
1898 : Spanish War 405f
Blood on the snow 195f
Eylau 345f
Great War at Sea :
Mediterranean 416f
North & Baltic 560f
Plan Orange 295f
Russo Japanese 330f
Mac Arthur's return 285f
Operation Cannibal 185f
Panzer Grenadier 395f
Red Parachutes 345f
Red Steel: at Kishinev 285f
Rome at War 395f
SOPAC 395f
The Invasion of Italy 285f

Avalon Hill
ASL Action Pack #1 159f
Battle Cry 445f
Diplomacy 445f
Geronimo 298f
Hollow Legions 199f
Paratrooper 215f

Clash of Arms
1807 : Eagles turn East 370f
Achtung Spitfire 295f
Autumn of Glory 235f
Borodino '41 238f
Close Action 334f
Edelweiss 319f
Harpoon 4 425f
Harpoon naval 2000 196f
Home before leaves fall 680f
Kolin 1757 335f
Landships 334f
Infernal Machines 195f
Leuthen 425f
La Bataille de Albuera 270f
La Bataille de Corunna 328f
La Bataille de Ligny 445f
La Bataille de Mt St Jean 305f
La Bataille de Talavera 339f
La Bataille règles 4 ed 148f
Napoleon at Leipzig 315f
No Sailor but a fool 199f
Operation Spark 329f
Prelude to Disaster 289f
Speed of Heat 345f
Supermarina I 425f
Supermarina II 139f
The Emperor Returns 260f
The King's War 275f
The Rising Sun 455f
War of the Union 329f
Zorndorf 345f

Decision Games
Battle for Germany 123f
Emperor's first Battle 185f
Srategy & T. n°199 156f
Srategy & T. n°201 160f
Srategy & T. n°202 161f

Columbia Games
Eagles : Waterloo 346f
East Front 440f
Volga Front 185f
Napoléon: Waterloo 295f
Québec 1759 274f
Sam Grant 385f
War of 1812 278f
West Front 440f
Euro Front 280f
Med Front 275f

Games USA
Borodino 295f
Friedland 1807 330f

GRD
March to Victory 750f
Second Front 790f
Storm... Scandinavia 530f
War in the Desert 630f
War of Resistance 745f
Europa n°71, 72 60f

GMT
Africanus 142f
Austerlitz 480f
Barbarossa (Center) 492f
Barbarossa (South) 470f
Battle Line 172f
Brandywine 295f
Caesar : civil wars 395f
Caratacus 128f
Cataphract 499f
Chickamauga 620f
Crisis : Sinai 1973 299f
Diadochoi 118f
For the People 395f
Invasion Sicily 259f
Jugurtha 148f
June 6 : D-Day 1944 390f
Lost Victory 245f
Operation Mercury 289f
Phalanx 148f
Risorgimento 1859 495f
Salamis 159f
Simple GBoH 139f
SPQR player's guide 148f
Tigers in the Mist 293f
Triumph & Glory 448f
Ukraine '43 268f
Veni vidi vici 85f
C3i n°5, 6, 8, 9 55f
C3i n°11 58f
C3i n°12 98f

NOS TRADUCTIONS
Austerlitz (GMT)
Battle Line (GMT)
Blitzkrieg General (UGG)
Drive on Paris (The Gamers)
Eylau (Avalanche)
For the People (GMT)
Royal Tank Corps (MIH)
Successors (AH)
Tigers in the Mist (GMT)
Traductions des règles et des scénarios du jeu fournies gratuitement lors de son achat ou disponibles seules au prix de 52f.
[Les jeux traduits sont indiqués par un]

Le monde des jeux
www.jocade.com
News - Descriptifs - Aides de jeu - Achat en ligne

Moments in History
A famous victory 295f
All quiet on the... 345f
Clash of Titans 342f
Drive to the Baltic ! 270f
Eastwall 269f
Fields of glory 324f
In Flanders Fields 292f
Lodz 1914 387f
Piercing the Reich 260f
Royal Tank Corps 395f
Triumphant Return 260f
Tunisia 43 390f
Turning the Tables 235f
Velikye Luki 295f

Multi Man Publishing
ASL 2nd Edition 459f
Beyond Valor/Red... 615f
Hollow Legions 345f
Paratroopers 299f
A Bridge too far 486f
Doomed Battalions 486f

OSG
1806 340f
Bonaparte in Italy 348f
Last Days... 275f
Napoleon at Bay 340f
The Emperor's War 340f

UGG
Blitzkrieg General 289f
Cold Days in Hell 394f
Morsecode 335f
Triumph & Fall... 148f

The Gamers
A Frozen Hell 580f
April's Harvest 280f
Ardennes 295f
Aspern Essling 345f
Austerlitz 275f
Black Wednesday 345f
Burma 504f
Circus Minimus 255f
Crusader 325f
Drive on Paris 415f
Enemy at the Gates 535f
Gazala 395f
GD'40 335f
GD'41 345f
Hunters from the Sky 345f
In their Quiet Fields II 295f
Leros 345f
Malvern Hill 405f
Matanikau 325f
Marengo 285f
No Better Place to Die 285f
Raging Storm 345f
Semper Fi ! 325f
Seven Pines 425f
Sicily 629f
Stalingrad Pocket II 285f
This Terrible Sound 995f
Tunisia 415f
Operation n°33 à 37 65f

Divers
Axies & Allies Europe 455f
Los Arapiles 545f
Casiers rangement x3 55f

Figurines
commande de figurines : commande mini 100 F

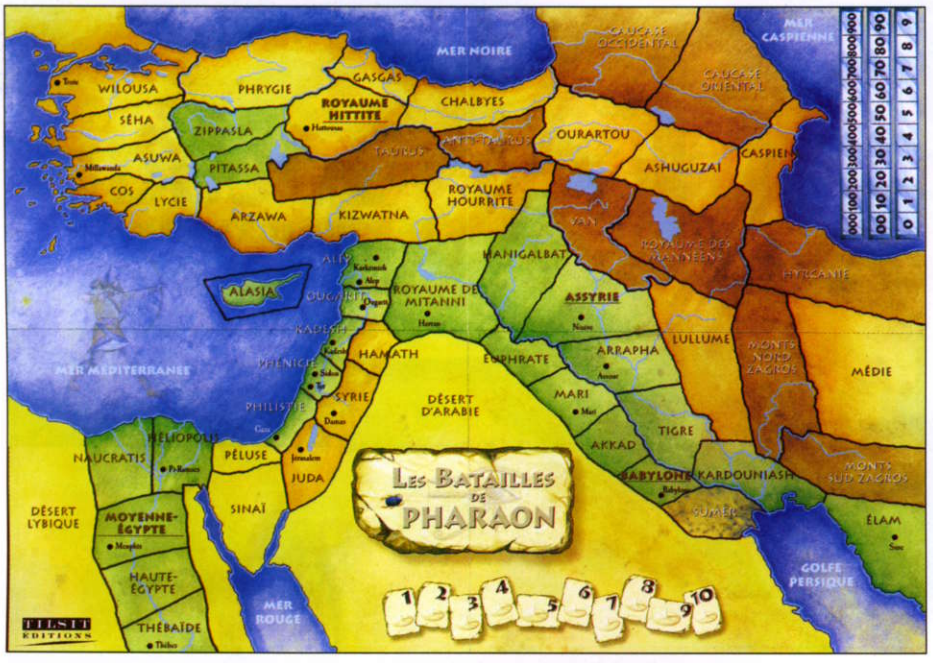
Règles Figurines
Les Aigles 15 mm 95f
Charges 152f
De Bonaparte à Napoléon 69f
Livret 1805-1811 69f
Livret 1811-1815 69f

Alain Touller
(Premier Empire, Guerres Coloniales, Antique/Médiéval)
Boites coeur d'armée
Empire :
France 1812 [208 fig] 400f
Pologne [208 fig] 400f
Russie [223 fig] 400f
Turquie [222 fig] 450f
Antique et Médiéval :
Huns [134 fig] 340f
Timourides [97 fig] 340f
Scythes [137 fig] 340f
Autres armées disponibles...
Pochettes DBA :
Mongols [32 fig] 90f
Coréens [34 fig] 70f
Francs [45 fig] 80f
Romains [42 fig] 80f
Figurines à l'unité :
piéton 15mm 1,70f
monté 15mm 3,40f
piéton & monté 25mm tél.

Figurines Peter Pig
(2ème GM - 15mm)
(All. - US - Ang - URSS)
Infanterie [x1] 3f
Véhicules :
Canon 105mm 40f
Jeep 31f
Panther 72f
Cruiser A13 Mk111 63f
T34 / 76mm 63f
Et beaucoup d'autres...

Jeux de Société
Batailles de Pharaon 294f
Carolus Magnus 260f
Colons de Katane 174f
Seefahrer 245f
Städt und Ritter 245f
Castel 99f
César et Cléopâtre 115f
Citadelles 110f
Les Cités Perdues 105f
Dragons du Mékong 175f
El Grande 256f
Fürsten von Florenz 230f
Galaxy 224f
L'Or des Dragons 99f
Java 276f
Le Roi des Roses 115f
Risk éd. Napoléon 329f
Samourai et Katana 290f
Tikal 257f
Twilight Imperium 2nd 490f

Envois en Colissimo
Frais de Port : 35f
Franco de Port à partir de 350f
Europe et DOM/TOM : 70f de frais de port / pas de franco
Autres Pays : 130f de frais de port / pas de franco
Achat possible par courrier, par téléphone ou par internet
Nos autres références sur www.jocade.com ou au 03.80.58.25.36
Les nouveautés sont indiquées par un . Les jeux fournis avec une traduction par un



tournée vers la rapidité du jeu, avec des parties se limitant dès lors à deux heures.

De l'avis des joueurs, comme de l'auteur lui-même, les trois règles disponibles sont toutes bien rodées et efficaces en termes de jeu, ce qui demeure le principal. Tilsit a apporté sa propre pierre au développement du jeu, ce qui est également une bonne nouvelle.

La stratégie à une autre échelle

Ce qui m'a le plus séduit dans *Les Batailles de Pharaon* découle de son échelle particulièrement stimulante en termes de réflexion stratégique. Avec des tours de quatre-vingt-dix ans, on touche à une autre perception des opérations militaires. C'est une évidence. La notion de victoire et de défaite en devient elle-même tout à fait relative...

La disparition de certains empires, ou l'abaissement de peuples dominants, lors du tour précédent, est inéluctable. Le joueur doit assimiler ce postulat déroutant, pour se consacrer à la réalisation temporaire des objectifs bien précis qui figurent sur les tables de points de victoire. Les batailles et les victoires n'en deviennent essentielles, que si elles peuvent rapporter immédiatement des avantages, au regard de la table des objectifs, ou en priver l'adversaire. Vouloir se concentrer sur l'expansion territoriale pure et simple n'est jamais la solution.

Les Batailles de Pharaon n'est pas un jeu de conquête, mais un mélange plus subtil de jeu de stratégie et d'histoire. Rien n'est pour autant vraiment simple, car l'adversaire, connaissant également les clés de répartition de points de victoire, sera alerté très vite par des entreprises trop visibles. En conséquence, la subtilité est de mise !

L'enchaînement entre les batailles, pour lesquelles la concentration maximale des forces doit être recherchée, grâce à de mouvements appropriés, avec le redéploiement immédiat de ses UC, au cours de la même activation, a lui aussi de quoi surprendre ! C'est pourtant le meilleur moyen de rendre compte des multiples campagnes qui pouvaient se succéder au cours d'une si longue période : invasions, retours des troupes vers leurs bases arrières et défense des frontières.

Les mouvements servent les stratégies offensives, le redéploiement, les stratégies défensives. Mais encore une fois, les mécanismes du jeu parviennent à perturber une réflexion que l'on aurait pu craindre trop facile : l'ordre d'activation aléatoire des peuples empêche la prévision de ce que les adversaires vont entreprendre, tout comme l'élaboration opportune de plans préconçus, dans l'ignorance des aléas du jeu.

Enfin, une dernière difficulté attend les joueurs, qui doivent gérer les intérêts de plusieurs peuples. Pour le faire avec succès, il faut parvenir à se pénétrer des spécificités de chacun de ses peuples, et ne pas les jouer tous de manière uniforme, en fonction de ses options stratégiques globales. Il faut savoir gérer la diversité de ses propres forces, avec une certaine aptitude au dédoublement de personnalité...

Les Batailles de Pharaon est sans aucun doute un des meilleurs jeux d'histoire disponible actuellement en langue française. La simplicité de ses règles contrebalançant avantageusement le fait qu'il ne soit jouable qu'à quatre joueurs, dans ses règles de base. On peut également louer les efforts faits par son auteur pour assurer le développement du jeu (nouveaux scénarios et site Internet dédié). ❐

LES BATAILLES DE PHARAON

Qualités : Matériel impeccable, thème original, règles subtiles et relativement simples. Échelle de jeu très stimulante. Respect du contexte historique.

Défauts : Absence de scénarios dans la version Tilsit. Obligation de jouer à quatre.

QUELQUES QUESTIONS À CHARLES VASEY

Charles Vasey, est très apprécié dans le monde du jeu d'histoire. Il a la gentillesse de traduire bénévolement la plupart des jeux de *VaeVictis* en anglais, permettant ainsi de développer la diffusion de notre magazine. Il est aussi connu par son goût, très britannique, pour la provocation... Il a bien voulu se prêter pour nous au jeu des questions réponses :

F.B. : Charles quel est votre parcours dans le jeu d'histoire ?

C.V. : J'ai débuté ma « carrière » en 1962, en jouant avec des soldats Airfix. Mon premier jeu sur carte a été *1914* d'Avalon Hill (1968), que je possède toujours. Jusqu'en 1990, j'ai écrit des articles pour un magazine professionnel (*Military Modelling*) et j'ai obtenu la plupart de mes jeux par ce biais.

Mes jeux favoris sont ceux qui privilégient le contenu historique de fond, plutôt qu'une accumulation de détails. De ce fait, j'ai tendance à préférer les jeux de Joe Miranda à ceux de Richard H. Berg... Je n'ai pas vraiment de période de prédilection, mais j'ai travaillé essentiellement sur l'époque napoléonienne (sur terre et sur mer), les guerres coloniales du XIX^{e} siècle, Pavie, Austerlitz, les guerres anglo-hollandaises et le règne de Louis XIV. Ma liste de jeux favoris comprend la série *War of the Imperial Age* (Miranda), *Blue versus Grey* (Jones), *We the People* (Herman) et *Aulic Council Mohawk*.

F.B. : Parlez-nous un peu de *Perfidious Albion*.

C.V. : Je suis rédacteur en chef de *Perfidious Albion*, que je publie depuis 1976. Ce fanzine a remporté déjà deux fois le Charles Roberts Award. J'ai essayé d'en faire un magazine tourné vers l'histoire avec un style proche de votre *Canard Enchaîné*... Son ton est volontairement irrespectueux, ce qui suscite pas mal de réactions d'énervement...

F.B. : Que pensez-vous de *VaeVictis* ?

C.V. : *VaeVictis* est une magnifique démonstration du style français... Le magazine est splendide et son contenu est également très riche (une combinaison très rare dans le monde anglo-saxon). Il offre une couverture enthousiaste et sans restriction de la totalité du monde du jeu d'histoire : figurines, jeux sur carte, jeu sur ordinateurs, jeux de cartes. Sa ligne éditoriale est fédératrice et n'exclut aucune des composantes de ce qui fait notre passion du jeu d'histoire. Sa vision française de l'histoire permet aux Anglo-Saxons de découvrir des sujets qu'ils n'auraient jamais abordé sinon. Le nombre de lecteurs non francophones de *VaeVictis* est finalement la meilleure preuve de sa qualité. J'ai entrepris la lourde et difficile tâche de traduire avec précision les règles des jeux *VaeVictis*, justement à cause de cette indéniable qualité, qui mérite d'être servie.

F.B. : Que dire de plus sur votre jeu *Les Batailles des Pharaons* ?

C.V. : Les joueurs disposent désormais de trois systèmes de jeux différents. Ceux de la boîte (deux dans la version française de Tilsit) et le nouveau système de jeu rapide, en ligne sur **http://www.grognard.com/** (ndlr : rubrique *Chariot Lords*, le nom anglais du jeu). J'espère développer bientôt un scénario en sept tours, basé sur la nouvelle chronologie (voir VV 30 p.62). Un scénario de cinq tours peut être joué entre une heure et demie et trois heures.

Les jeux publiés par Charles Vasey :

- *Edgehill 1642* (dans un magazine suédois des années 70)
- *The King's War* (trois éditions successives)
- *Flowers of the Forest* (bataille de 1513) Jeu DTP
- *Tsushima: Deathride of a Fleet* - Jeu DTP
- *Chariot Lords* (*les Batailles des Pharaons*)
- *Deathride Mars-La-Tour 1870* - Jeu DTP

DE BULL RUN A APPOMATOX

Nouveaux scénarios et nouvelles règles

POUR LES JOUEURS intéressés par des parties courtes, ou par des épisodes particuliers de la Guerre de Sécession, *VaeVictis* vous propose de nouveaux scénarios sur *DbA*.

Franck YEGHICHEYAN

Voici deux nouveaux scénarios qui reprennent chacun une page historique de la Guerre de Sécession.

1 - REGLES GÉNÉRALES AUX DEUX SCÉNARIOS

Dans les deux scénarios, si un EM se fait éliminer, il est remplacé au début du tour suivant par un nouvel EM pioché (à l'exception des EM Lee, Jackson, et Grant qui seront alors retirés de la pioche) et dont l'expérience est tirée par un jet de dé aléatoire :

1d6 : 1,3,5 = EM (N) ; 2,4,6 = EM (E).

De même pour les EM qui peuvent être piochés si autorisés par le scénario.

2 - LEE ENVAHI LE NORD : LA CAMPAGNE DE GETTYSBURG, 1863.

Durée : deux tours (Avril/Mai et Juin/Juillet 1863).

Conditions de victoire : le but du joueur sudiste est de s'emparer de Washington ou d'éliminer l'armée nordiste. L'initiative appartient au Nord pour les deux tours.

● **Armée de Virginie sous les ordres du Général LEE.**

Le joueur sudiste ne dispose d'aucun point de revenue durant ces deux tours, il ne peut pas remplacer ses pertes.

– Placer l'EM Lee (E + 3) avec 8 PC d'infanterie + 4 PC d'artillerie : dans la zone située au-dessus de celle ou est écrit le mot « Maryland », là ou se trouve le « IE » de « Pennsylvanie »

– Placer l'EM Stuart (N + 0) avec 4 PC de cavalerie + 1 PC d'artillerie : dans la zone Historique n°1 « Gettysburg ».

Le joueur sudiste peut activer à chaque tour les 2 EM, mais ils ne peuvent en aucun cas attaquer ensemble. Ils ne pourront être activés qu'une fois que l'EM Nordiste aura été activé.

● **Armée du Potomac sous les ordres du Général MEADE.**

Le nordiste dispose de 15 points de revenus au tour 1. Il pourra aussi piocher un 2e EM qui pourra apparaître dans Washington (si l'EM Meade à été éliminé au tour 1), à la fin du tour 1. Il ne dispose d'aucun revenu pour le tour 2.

– Placer l'EM Meade (N + 0) avec 10 PC d'infanterie + 6 PC d'artillerie + 4 PC de cavalerie : dans la zone située entre la zone historique n°1 et la zone ou est située physiquement la ville de « Baltimore » (Placer l'EM Meade en fait dans la zone ou est inscrit le nom « Baltimore »).

3. LA MARCHE À LA MER DE SHERMAN A TRAVERS LA GÉORGIE, 1864.

Durée : quatre tours (Juin/Juillet, Aout/Septembre, Oct/Novembre, 1864 et Dec/Janv 1865).

Conditions de victoire : le but du joueur Nordiste est de s'emparer des villes d'Atlanta et Savannah.. L'initiative appartient au Nord pour les 4 tours.

● **Armée de l'Union sous les ordres du Général Sherman.**

Le joueur Nordiste ne dispose d'aucun point de revenue durant ces quatre tours, il ne peut pas remplacer ses pertes.

Placer l'EM Sherman (E + 3) avec 8 PC d'infanterie + 4 PC d'artillerie + 4 PC de cavalerie: dans la zone historique n°13 « Chattanooga ».

La cavalerie nordiste est équipée de carabines à répétition.

● **Armée Confédérée sous les ordres des Généraux J.E. Johnston puis Hood.**

Le joueur Sudiste dispose de 10 points de revenus a chaque tour.

Le premier tour, son armée est dirigée par l'EM J.E. Johnston, puis au début du 2e tour il doit le remplacer par l'EM Hood.

Il peut aussi piocher un EM supplémentaire (EM interdit : Hood, J.E. Johnston, Lee, Jackson), soit au tour 2 soit au tour 3, cet EM ne pourra apparaître qu'à Charleston.

Le joueur sudiste ne pourra utiliser ses revenus que pour remplacer les PC qu'il aura perdus et dans la limite du nombre de PC disponible selon le type d'arme (Inf, Cav ou Art). Il ne peut pas utiliser ces revenus pour acheter des PC supplémentaires, et les points de revenus non utilisés dans le tour ne peuvent pas être reportés au tour suivant.

Les PC achetés devront apparaître à la fin de chaque tour à Charleston et/ou à Savannah (Exceptionnellement pour le scénario).

Placer l'EM J.E. Johnston (N + 0) avec 4 PC d'infanterie + 2 PC d'artillerie + 4 PC de cavalerie dans la zone historique n°14 « Atlanta ». Au deuxième tour, replacer Johnston par l'EM Hood (N + 0).

4 - SCÉNARIO DE CAMPAGNE À OPTION

Ce scénario reprend celui de la règle initial (voir 16) à la différence que, mis à part les EM et les positions de départ qui restent fixent, chaque joueur peut attribuer comme il le souhaite les PC de départ avec une seule restriction ; attribuer à chaque EM un minimum de 2 PC autre que de l'artillerie seule (et toujours un maximum de 20 PC par EM dont 4 PC d'artillerie maximum).

– Nombre de PC de départ :

Nord : 18 PC d'infanterie, 6 PC de cavalerie, 14 PC d'artillerie.

Sud : 12 PC d'infanterie, 8 PC de cavalerie, 8 PC d'artillerie. ❐

Retrouvez les erratas et des précisions de règles dans le journal de marche au dos de la carte.

● **Regroupement des bateaux endommagés (règle optionnelle).**

Si un joueur possède dans une même zone maritime deux pions bateaux endommagés (face réduite) du même type, il peut au début de son tour retirer un pion réduit et retourner le second sur sa face intacte. Cela lui évitera d'avoir à payer 2 points de revenus pour les entretenir tous les deux.

● **Achat de nouvelles unités (règle optionnelle).**

Si on utilise cette option, remplacer la table des valeurs d'achat des unités (10) par celle-ci-dessous : 1 PC d'infanterie représente en fait 5000 hommes réels, 1 PC de cavalerie représente 1000 cavaliers réels et 1 PC d'artillerie représente 15 canons.

Notes :

– Si le joueur obtient l'avancée technologique n°4 = modernisation des industries (tous les PC valent 1 point de moins) ou 5 (idem pour les bateaux), appliquer le résultat (industrie) pour le nordiste comme indiqué sur la table ci-dessous.

– L'entretien des unités est valable pour les deux camps.

Cette option permet alors d'acheter plus d'unité et d'attribuer aux EM plus d'unités.

● **2.2. Entretien des Unités**

– Tout PC d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie non entretenu doit être éliminé sauf règle optionnelle « Milice locale ».

– Un pion bateau non entretenu ne pourra pas bouger durant le tour, mettre un marqueur activé sur le pion, ce marqueur sera retiré à la fin du tour.

● **2.2.1 « Milice locale » (règle optionnelle)**

Les PC d'infanterie que le joueur n'a pu entretenir et qui se trouveraient dans une ville stratégique (amie) mineure ou majeure au début du tour ne sont pas éliminés obligatoirement. Ils peuvent essayer de vivre sur le dos des habitants. Ainsi chaque ville mineure peut faire vivre 1 PC maximum, et chaque ville majeure 3 PC maximum.

Si la ville appartenait à l'origine à l'ennemi, cette règle **ne s'applique pas** et les PC sont quand même éliminés.

Exemples :

– 2 PC d'infanterie nordiste non entretenu sont sur une ville amie mineure ; éliminer 1 PC et garder le second.

– 2 PC d'infanterie non entretenu sont sur une ville amie majeure ; les 2 PC subsistent.

– 2 PC d'infanterie non entretenu sont sur une ville ennemie majeure ; les 2 PC sont éliminés.

Notes :

– Chaque joueur à obligation d'entretenir les unités de ses EM, même ceux qui se trouvent dans une ville amie. Les milices locales de 1 PC n'ont pas besoin d'être entretenue.

– Cette règle permet à un joueur de mettre des garnisons/milices de 1 PC d'infanterie dans ses villes sans EM, obligeant les raiders à attaquer les villes s'ils veulent les piller.

● **2.2.2. Combat entre une unité de raider et une milice locale (Règle optionnelle)**

En cas d'attaque d'un raider sur une ville contenant une garnison de 1 PC, résoudre le combat normalement, si le raider gagne, la milice locale est éliminée, sinon le raider doit se replier dans une zone adjacente et perdre 1 PC s'il en possède 2 ou être éliminé s'il n'en avait qu'un seul.

Pour ce combat, appliquer les modificateurs suivant :

Raider : + 1 par jet de dé car cavalerie (2 PC ou 1 PC), (score pour toucher (1d6 + 1 = 4,5 ou 6 quelque soit le terrain ou la défense).

Milice : – 1 au jet de dé pour combat sans EM (1 PC), (score pour toucher 1d6 – 1 = 6 touché automatique).

Hiver : – 1 au jet de dé des deux camps. (Un raider touche alors sur 5 ou 6, une milice ne peut infliger aucune perte).

2.2.3. Placement des milices locales.

Chaque joueur peut poser, à la fin de son tour, des pions milice de 1 PC qu'il aura acheté au début de son tour en les plaçant directement sur les villes mineures ou majeures de son choix qui ne contiennent pas d'EM.

Si un EM entre dans une ville contenant une milice, il peut enrôler ce PC dans son armée et le joueur rajoutera alors 1 PC d'infanterie à ceux déjà présent dans la case représentant son EM (retirer le pion milice de la ville).

Cette règle étant optionnelle et ne pouvant être jouée qu'avec le nouveau tableau d'achat des unités, c'est donc exceptionnellement qu'un joueur a le droit de poser des unités sur des villes stratégiques qui ne sont pas majeures.

TABLE DES VALEURS D'ACHAT DES UNITES

Type d'unité	Nordiste	(Industrie)	Sudiste	Entretien des unités
1 PC d'infanterie	1	1	1	1
1 PC de cavalerie	3	2	2	1
1 PC d'artillerie	3	2	4	1
Unité de raider	6	5	4	gratuit
Bateaux à voiles	8	6	10	1
Canonnière US	10	8	–	1
Bateaux à vapeur	10	8	12	1
Iron Clad/Cuirassé	15	13	15	1

MILITARY MUSIC COLLECTORS

NEW

OFFRE EXCEPTIONNELLE

260 Fr les 2 + 30 Fr de port

Superbe CD comprenant les principales marches et musiques militaires de l'**Armée de l'Union**, dont la plupart totalemen inédites.
Inclus : We're coming father Abraham Union March / President Lincoln's Hymn The Recruiting Sergeant / The Cavalry Galop / General Grant Grand March Sherman's March to the Sea…
Longue durée

150 Fr + 20 Fr de port

Superbe CD comprenant les principales marches et musiques militaires de l'**Armée Confédérée**, dont la plupart totalement inédites.
Inclus : Dixie / Bonnie Blue Flag / Carry me Back / Goober Peas / General Hampton Quickstep March / Louisville March / Dixieland / General Bragg Grand March
Longue durée

150 Fr + 20 Fr de port

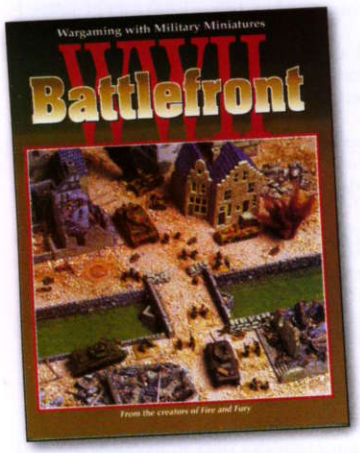
Envoyez votre règlement à l'ordre de :

VMS Diffusion - 23, rue des Religieuses - P.O. Box 119 - Moissac TG 82202 - France -
Tél. : 05 63 04 43 47 - Fax : 05 63 04 44 04

Paiement par Chèque/Mandat/Carte Bleue (Visa/Mastercard + exp. date)

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

Toutes les nouveautés



BATTLEFRONT WWII

Au commencement était *Fire & Fury*, puis vint *Battlefront : WWII*. Le point commun de ces règles est d'avoir comme rédacteur et créateur l'Américain Rick Hasenauer. *Battlefront : WWII*, comme *F&F*, est un jeu à l'américaine, tranchant radicalement avec les conceptions plus « british » des règles du marché pour d'autres périodes.

On pourrait définir l'état d'esprit de l'équipe de Fire&Fury Games autour de ces quelques phrases, servant de lignes directrices à la conception du jeu : *« je veux jouer beaucoup de figurines sans me prendre la tête et je n'ai pas envie de me tartiner des kilomètres de tableaux et de jets de moral. Je veux que la table de jeu tienne dans mon salon et j'ai envie que la partie soit finie dans quatre heures ! »* Rick Hasenauer et ses complices ont compris ces préoccupations communes à beaucoup de joueurs ! En lisant les règles de *Battlefront : WWII*, on a l'impression qu'ils ont gardé à l'esprit toutes ces idées, écartant systématiquement les petites distinctions qui font plaisir aux spécialistes et qui rebutent les amateurs.

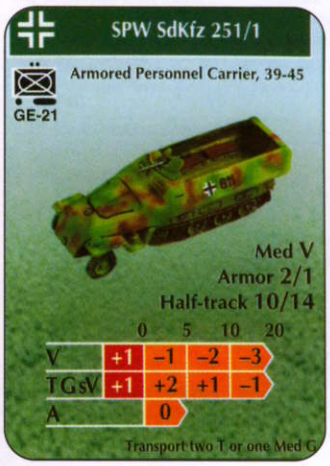
Les règles se présentent sous la forme d'un livret de 82 pages avec couverture en couleur, accompagné par une série de planches sur lesquelles se trouvent des cartes d'unités allemandes, américaines et russes, dont certaines illustrent cet article.

L'échelle est très proche de celle de *Squad Leader*, un modèle représentant un ou deux véhicules, un socle d'infanterie une dizaine de combattants. La règle a été conçue pour le 15 mm, mais un soclage alternatif existe pour les autres échelles, du 25 mm au 6 mm. Comme c'est souvent le cas, la taille des socles et le nombre de figurines qui les compose n'ont pas beaucoup d'importance, du moment que tout le monde suit la même répartition. L'élément de manœuvre est la compagnie ou le peloton.

La séquence de jeu ne rajeunira personne. On commence par les observateurs d'artillerie qui tentent de prendre contact avec les batteries hors carte pour qu'elles bombardent les positions en vue. Ensuite, le joueur dont c'est le tour, effectue ses tirs offensifs, résout les effets de l'artillerie hors carte et place éventuellement les unités qui n'ont pas tiré en *Overwatch*. Une fois les feux offensifs résolus, le joueur en phase déplace ses unités. Pendant cette phase, l'adversaire peut effectuer des tirs d'opportunité. Puis, les unités placées en *Overwatch* au début du tour (et qui ne se sont pas déplacées non plus) effectuent leurs tirs si des cibles se présentent. Enfin, les corps à corps ont lieu.

Toutes les unités possèdent une valeur de combat au corps à corps, un potentiel de feu contre les véhicules et contre les autres cibles, modifiés par la distance et qui se présente sous la forme d'un modificateur. On jette un d10, on ajoute le modificateur de l'arme ainsi que les divers modificateurs tactiques et l'on regarde le résultat sur un tableau. L'unité prise pour cible peut être détruite, mise en désordre, clouée au sol, ou bien n'être nullement affectée par le résultat. Première subtilité, les troupes suivant leur qualité, ne réagissent pas aux tirs de la même façon, un résultat qui met en désordre des bleus peut ne pas affecter des vétérans. Deuxième subtilité, il faut faire au moins dix pour tuer. Autrement dit, dès que vous avez un modificateur négatif, vous ne pourrez au mieux que mettre la cible en désordre.

Pour les combats entre blindés, c'est la même chose, sauf qu'au score de l'attaquant est retranché le blindage de la cible. Simple et efficace.



Les mécanismes de mouvement ne sont pas très éloignés de ceux de *Fire & Fury*. On jette un d10 pour chaque élément de manœuvre sous son contrôle. En règle générale, un jet de 3 ou plus vous met à l'abri de tous les ennuis, mais attention : en fonction de leur état de moral, les unités au sein d'un même élément de manœuvre peuvent réagir différemment. Imaginons que vous ayez tiré un 2 au d10 pour la 1re compagnie, qui est « expérimentée », les unités au sein de cette formation et qui sont en bon état peuvent se déplacer normalement, mais les unités clouées au sol ont un malus de – 1 (résultat modifié de 1) et restent sur place. S'il y a, au sein de l'élément de manœuvre, des unités en désordre, un malus de – 3 (résultat modifié – 1), les obligent à battre en retraite au pas de course ! Il est donc très difficile pour un chef de compagnie de tenir son unité au complet sous le feu.

Pas de jet de dés pour le repérage mais un tableau indiquant la distance à laquelle on peut voir les différents types de troupes. Cette distance peut augmenter ou diminuer suivant la qualité de celui qui regarde et de celui qu'on observe. Si le résultat modifié est supérieur à la distance à laquelle de trouve l'unité que l'on souhaite localiser, elle est repérée. Une unité qui vous tire dessus et qu'on ne voit pas est considérée comme suspectée. Sinon, on ne voit rien ! Avant de tester le jeu, cette règle était ma plus grosse angoisse. Elle est en fait très simple et accélère considérablement les parties. Lors de l'attaque d'un village, rien n'est plus énervant qu'une mitrailleuse embusquée qui envoie au tapis la moitié d'une compagnie sans que l'on puisse la localiser précisément et la détruire !

À un système d'une simplicité biblique, *Battlefront : WWII* ajoute de petites finesses qui retranscrivent à merveille le chaos du champ de bataille et l'impossibilité pour les joueurs d'exercer un contrôle omniscient sur leurs troupes. La masse des ordres de bataille ainsi que les cartes toutes en couleur en font une excellente base pour le débutant.

Les caractéristiques nationales, fort bien conçues, évitent comme trop souvent de voir des poignées de super-héros nazis tenir tête à des hordes de sous-hommes slaves. Enfin, tout est fait pour fluidifier les parties et éviter les pinaillages. Mon seul regret est l'absence des Britanniques et des « petits pays » (comme la France, ah ah !), mais des extensions sont prévues et des cartes de tests sont présentes sur le site des créateurs du jeu : **http://www.fireandfury.com/main.shtml**

Battlefont : WWII est une règle extrêmement recommandable. ❐

Antoine BOURGUILLEAU

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 27

PAS SAVOIR

Collection privée

NIVES, Belgique, le 10 mai 1940

Dans le cadre de l'assaut à travers les Ardennes, un détachement du régiment d'élite Grossdeutschland (GD) doit être aérotransporté par des avions Fieseler Storch pour prendre le contrôle de certains carrefours routiers, gênant les défenseurs belges et retardant les renforts français. L'opération reçoit le nom de code NIWI, premières syllabes des principaux villages visés, Nives et Witry. Pour les soldats de la « GD », maintenus dans l'ignorance, il s'agit de la contraction de l'expression « Nie Wissen » – ne pas savoir – signe du caractère secret de la mission. Ce que les Allemands ignorent, c'est que les troupes belges du secteur ont ordre de se replier et non d'engager le combat ! Le 10 mai, l'opération NIWI débute dans la plus grande confusion. Suite à une erreur de navigation, une partie du groupe destiné à Nives se pose au sud de Witry, à quinze kilomètres de l'objectif ! Néanmoins, les navettes suivantes atterrissent à Nives, occupé avec deux heures de retard. Heureusement pour les Allemands, les Chasseurs Ardennais, totalement surpris, tardent à réagir. Les assaillants détruisent les lignes téléphoniques, dressent quelques obstacles et s'installent dans l'attente de l'arrivée de la 2.Panzerdivision. Cependant, cette dernière ne parvient pas à réduire les troupes belges de couverture, en position plus à l'est, à Strainchamps. Leurs communications coupées par les soldats de la GD, elles n'ont pas reçu leurs ordres de repli !

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allié gagne s'il y a moins de 5 squads/équivalents allemands en Bon Ordre dans des bâtiments sur 12 entre M et V compris tout en ayant infligé plus de CVP que subis (voir SSR 4).

PLACEMENT DES CARTES

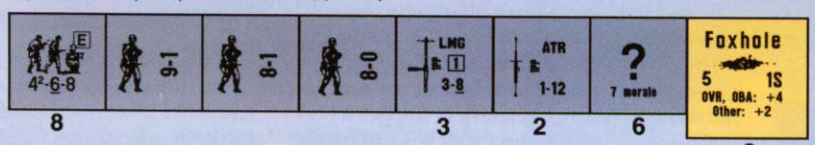
BALANCE

⊙ Remplacer le 8-1 fr. par un 9-2

✙ Remplacer le 9-1 par un 9-2

✙ Les Allemands se placent en premier	⊙	⊙			⊙ ✙				
⊙ Les Alliés se déplacent en premier	1	2	3	4	5	6	7	8	FIN

Détachement de la 11.Kompanie, Infanteie-Regiment « Grossdeutschland » (ELR 4) se placent sur/adjacent aux bâtiments de plusieurs hex. (y compris les Rowhouses) {SAN 4}



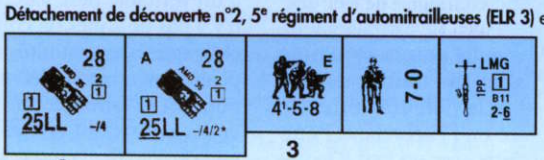
8 3 2 6 2

Eléments de l'avant-garde de la 2.Panzerdivision, entrent sur un jet de dé inférieur au tour, à partir du tour 5, avec l'infanterie montée par 12GG5-GG6 ou 12Y10 (voir SSR 2)

4 4 2

Conception du scénario : Philippe Naud

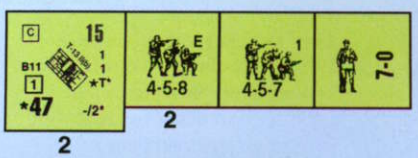
Détachement de découverte n°2, 5e régiment d'automitrailleuses (ELR 3) entrent au tour 1 par 12A5-A6 (12A4-A7 pour l'inf.) {SAN 2} (voir SSR 2,3 et 5)



2 3

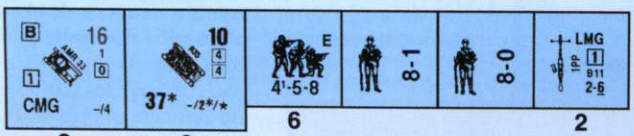
Eléments des 10e et 11e cie du 2e régiment de chasseurs ardennais (ELR 3) entrent au tour indiqué par 44Q1 ou 44Y1 (voir SSR 2,3 et 5)

Tour 1



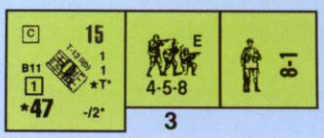
2 2

Eléments du 5e RAM et du 15e régiment de dragons portés (ELR 3) entrent au tour 5 par 12A5-A6 (voir SSR 2,3 et 5)



2 2 6 2

Tour 2



3

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans Vent au début du scénario. Aucun Bâtiment n'a de deuxième Etage. Une Route existe entre 12B5-I2 et 44T8-BB4. Placer les Overlays O3 en 12J5-J6 et W2 en 44V5-V6.

2. Toutes les unités d'un même groupe de renforts doivent rentrer par la même zone. Les Véhicules rentrent avec la moitié des MP restants (FRU) (EXC : Sidecars). Les Equipages de Véhicules ne peuvent Abandonner Volontairement leurs engins.

3. Les pénalités Troupes Alliées (A10.7) s'appliquent pour les Alliés qui ne peuvent former de Groupes de Feu (A7.5-.55) mixtes. Les Blindés franco-belges ne peuvent effectuer de Mouvement en Section (D14.23) communs. Les 458 belges ont Assault Fire.

4. Les Blindés Belges sont Rappelés (D5.341) au Tour 5. Les AFV/MMC/SMC Belges peuvent sortir par le bord nord à tout moment sans compter dans les CVP. Les MMC/SMC Belges sur l'aire de jeu après le Tour 5 donnent par Tour la moitié de leur valeur en CVP au joueur allemand (le total est arrondi FRU). Dès qu'il Contrôle les Bâtiments 44S7 et 44BB8, le joueur allié ajoute 4 CVP par Bâtiment Contrôlé à son total et le joueur allemand doit ajouter 1 par Bâtiment Contrôlé au nombre de Squads/Equivalents en Bon Ordre entre 12M et 12V inclus (voir les Conditions de Victoire) même s'il reprend le Bâtiment.

5. Avant le Placement Allemand, le joueur allié choisit un renfort pour ses troupes au Tour 1 : soit un 458 et une LMG Français qui entrent par 12A4-A7 inclus, soit deux 458 Belges qui entrent avec le premier groupe.

ERRATA : aucun T-13II(b) n'a de Radio, comme indiqué par erreur sur les pions de la première édition de « Doomed Battalions ».

EPILOGUE

En début d'après-midi, les découvertes de la 5e division légère de cavalerie française arrivent à leur tour au contact. Le Leutnant Obermaier, parti en reconnaissance vers l'ouest dans une voiture réquisitionnée, se trouve nez à nez avec une AMD Panhard. Il fait demi-tour vers Nives, poursuivi par le blindé. Mais, fortement endommagé par des tirs de fusils antichars, le véhicule français doit se replier. Manquant de moyens, sans aucune liaison avec les Ardennais et surestimant probablement les défenseurs, le détachement français n'insiste pas. Les Belges piétinent au nord du village, abattent quelques avions de ravitaillement puis décrochent sur ordre. En fin d'après-midi, les Français reviennent en force avec des chars, chassent les Allemands de Nives avant de l'évacuer à leur tour, faute d'appui d'infanterie suffisant. Les avants-gardes de la 2.Panzer, retardées toute la journée par la résistance des Chasseurs Ardennais de Strainchamps, arrivent à la tombée de la nuit et Nives reste finalement aux mains des Allemands, au terme d'une journée de confusion extrême.

KHYBER PASS GAMES

Un petit nouveau chez les éditeurs de DTP

Fatigué des monstres qui vous promettent un résultat à la hauteur d'un investissement en temps considérable ? Pourquoi ne pas essayer les DTP ?

Marc BRANDSMA

Le phénomène DTP (*DeskTop Publishing*, que l'on peut traduire par « édition personnelle ») pour les jeux de stratégie ne date pas d'hier. Les vieux grognards français se souviennent de Simulations Cornejo. Mais depuis la crise qui a décimé les grands éditeurs, cette sorte de « publication de jeu à compte d'auteur » connaît un regain d'intérêt. La diffusion rapide depuis dix ans de moyens de production graphique de plus en plus puissants et autorisant la couleur, a également facilité le travail des créateurs et permis une élévation sensible de la qualité (voir VV n° 25).

DTP, c'est quoi ?

Un DTP, c'est avant tout une production artisanale, au bon sens du terme. Du fait de l'absence d'imprimeur, les coûts de production sont faibles et le prix de vente de ces jeux est souvent très attractif. Question qualité, le standard aujourd'hui se rapproche de ce que *VaeVictis* propose en encart, le tout dans une pochette à zip. Il s'agit donc de vrais produits. La distribution est surtout assurée par correspondance, notamment via la toile, sur un principe simple : vous envoyez un chèque et recevez votre enveloppe en retour[1].

Un DTP, c'est aussi une idée originale ou une période oubliée de l'histoire militaire. Et il y a de quoi faire avec la raréfaction des sorties de jeux en boîtes, et, il faut le dire, la tendance des éditeurs à jouer la sécurité sur des périodes archi connues ou des séries *best seller*. J'ai choisi de vous en donner un aperçu à travers la production de Khyber Pass Games, nouvel éditeur apparu cet été et qui a déjà deux jeux à son actif.

Sand in the Whirlwind

Sorti simultanément en Europe et aux Etats-Unis cet automne, ce jeu traite de la campagne menée en 1915-16 par les Anglais occupant l'Egypte contre les révoltés Senussi de Lybie soutenus par les Turcs. Le thème peut paraître anecdotique mais cette diversion orchestrée par Istambul avait pour objectif de retarder, voire d'annuler la grande offensive des alliés en Palestine conduite par Allenby et Lawrence d'Arabie. En rassemblant en hâte une force hétéroclite pour faire face à l'ouest, les Anglais purent contenir les rebelles tout en atteignant leurs principaux objectifs à l'est. N'allez pourtant pas croire que la tâche est facile. La carte toute en longueur (deux feuillets A4, soit 60 cm x 20 cm) facilite une défense en profondeur de la part des rebelles. Tout ça ayant lieu dans le désert, les accidents de terrain sont peu nombreux mais importants (crête rocheuse infranchissable). Il y a une vingtaine de pions double face dans chaque camp. Avec des hexagones de 4/5km et des tours durant deux semaines, c'est une simulation plutôt opérationnelle. Autant le dire d'emblée, il y a deux bonnes idées dans ce jeu : les pions sont déployés face cachée et il existe des leurres. Le déploiement face cachée est endogène à ce type de conflit, à savoir la répression d'une rébellion sur un vaste théâtre d'opérations qui favorise les embuscades et la mobilité. Concrètement, le joueur anglais ne sachant jamais ce qu'il a en face aura tendance à renforcer ses attaques pour assurer le résultat, au risque d'en conduire moins et donc de laisse respirer son adversaire. Le Senussi n'a qu'un seul objectif : maintenir un pion sur la carte à la fin du jeu. Il lui faut donc esquiver souvent, tromper l'adversaire avec ses pions leurre (qui sont éliminés lorsqu'ils sont révélés), et frapper à bon escient pour réduire les capacités offensives du joueur Anglais. Ce jeu est très agréable en ce sens qu'il est inhabituel et reflète bien la nature des opérations. L'historicité est renforcée par l'intervention des voitures blindées et des avions côté anglais. Le Senussi a la possibilité de monter des embuscades avec ses mitrailleuses, léthales en terrain découvert. Il peut aussi esquiver un combat en laissant un rideau défensif (concrètement, sacrifier une unité pour en sauver deux). Le ravitaillement est majoritairement simulé par les capacités de mouvement limitées des unités, mais il est possible de réduire le potentiel offensif et défensif d'une unité en l'encerclant. Pour le reste, tous les amateurs avec un peu d'expérience pourront maîtriser les règles en quelques minutes : phase de jeu rigide, enchaînement mouvements/combats. Ainsi, sur un canevas de règles assez classique se greffent des mécanismes offrant une grande latitude aux joueurs tout en assurant à la partie un côté réaliste très plaisant.

The Jewish War

Le premier jeu de KPG est aussi, à mon sens, le moins réussi. Il traite de la guerre menée par les Romains contre les révoltés Juifs entre 66 et 73 après JC. Avec une quarantaine de pions sur une carte format A4 et un tour par année, on est loin du *monster game*. Les règles sont à l'échelle (huit pages) et transpirent un classicisme de bon aloi : alternance type « je joue, tu joues », séquence rigide renforts-mouvements-combats, table de combat incluant les éliminations, retraites et échanges d'unités. Néanmoins, il existe aussi des règles qui contribuent à pimenter les parties. Ainsi, les Zélotes seront plus forts s'ils sont empilés avec leur chef. Les légions romaines sont plus puissantes si les deux pions qui les composent sont ensemble. Je vous recommande de jouer toutes les règles optionnelles (sièges, trésor du temple, milice de Jérusalem, chefs romains) qui ne rendent pas la partie plus complexe et ajoutent indéniablement de l'intérêt. La condition de victoire est drastique : pour gagner, le Romain doit éliminer tous les pions adverses ! Avec des troupes qui entrent progressivement en jeu et en face d'un adversaire qui sait optimiser ses mouvements et l'utilisation du terrain, il s'agit d'un véritable défi. Les parties sont fluides (il n'y a pas de zones de contrôle) et les combats obligatoires entre unités adjacentes rendent le placement crucial. L'élimination des unités ne pouvant se faire que sur un résultat *ad hoc* ou en les encerclant complètement, il est impératif de planifier la moindre bataille. Le Romain a évidemment l'avantage du résultat « échange » puisque ses pertes ne comptent pas dans les conditions de victoire. De plus, le joueur attaquant peut choisir de ne pas appliquer les modificateurs de dé et éliminer ainsi une pile alors que l'adversaire pensait pouvoir la retraiter tranquillement — un des points forts du jeu. Au final, les parties sont équilibrées avec un avantage au romain, mais gare à l'unité zélote qui s'échappe au dernier tour et arrache la victoire. Ce genre de frustration est fréquent dans *The Jewish War* mais il faut prendre ce jeu pour ce qu'il est : un amuse-gueule rapide et bien réalisé (les graphismes de la carte et des pions sont irréprochables).

Sand in the Whirlwind
La campagne des Anglais contre les Chevaliers Senussi 1915-1916
Khyber Pass Games
http://usuarios.iponet.es/gebiegi/kpg

A l'heure où la dégringolade de l'euro face au dollar, renchérit singulièrement les jeux en boîte édités outre-Atlantique, il paraît naturel de se tourner vers des productions locales (grâce soit rendue à l'encart de *VaeVictis* !) ou des produits moins ambitieux comme les DTP. KPG a bien compris ce dilemme et s'est intelligemment positionné pour y répondre : les jeux sont relativement bon marché (moins de

1 - Attention cependant aux frais prélevés par votre banque sur les chèques libellés en devises, surtout en dollars, et à l'absence de sécurisation des transactions par carte de crédit sur les sites qui le proposent.

10 euros) et sont disponibles en Europe directement en trois versions (anglais, français et espagnol, l'italien est prévu). Ils ont sélectionné de plus une période (l'époque coloniale) qui offre de nombreuses opportunités de jeux à thèmes originaux. Mais KPG a en plus pour lui une volonté de produire avec un haut standard de qualité, que ce soit pour la jouabilité ou pour les graphismes. S'ils arrivent à maintenir leur niveau d'exigence sur l'originalité, la qualité et la disponibilité, je crois qu'on peut leur prédire un bel avenir et, pourquoi pas, de devenir un jour un éditeur comme un autre. Mais avant d'en arriver là, il leur faudra faire leurs preuves sur de nombreux jeux car le DTP suscite souvent une boulimie de nouveautés de la part des aficionados. ❐

UNE INTERVIEW DU BOSS DE KPG

Vae Victis : Andrew, vous êtes une figure du hobby aux USA. Pouvez-vous vous présenter pour nos lecteurs ?

Andrew Preziosi : Aussi loin que je me rappelle, j'ai toujours été passionné par l'histoire militaire. Mon père m'emmenait souvent voir des films d'histoire et d'aventure. Je rejouais ensuite les scènes de bataille avec mes petits soldats, et cela jusqu'à 16 ans lorsque ma mère a jeté tout ça à la poubelle (rires). J'ai aussi commencé très tôt une collection de livres qui comprend maintenant plus de 2000 volumes et qui est la matière première du catalogue d'ordres de bataille que je propose sur *By Jingo* ! Curieusement, je n'ai entendu parler de wargame qu'en 1975 lorsque l'US Army m'envoya en Allemagne. J'y rencontrais un groupe de types sympas et dans la semaine, j'avais un abonnement à *Strategy&Tactics* et une séance rituelle hebdomadaire de *wargame* accompagné de bières et de saucisses. Mes périodes préférées sont toujours les époques napoléonienne et coloniale, avec un faible pour l'histoire militaire de l'Amérique du sud. J'ai aussi touché de la figurine en 15 mm et 25 mm. Je ne prétends pas être quelqu'un d'important pour le *hobby*, j'ai simplement écrit beaucoup d'articles pour différentes revues et j'en ai aussi dirigé quelques-unes. Récemment, nous avons lancé KPG avec Dennis Bishop pour prolonger notre passion commune. Je joue au wargame pour le *fun* et déteste les pinailleurs de règles. Pour finir, je pense que les amateurs de *Warhammer* sont d'excellentes recrues pour notre passe-temps de gentlemen et qu'il faut tout faire pour les encourager à essayer le « vrai » *wargame*.

VV: Quelle est la ligne éditoriale de KPG ? Pourquoi avoir choisi le DTP ?

AP : En fait, Dennis Bishop et moi-même avons toujours été intéressés par la période coloniale, aussi bien pour les jeux que pour l'étude historique. Et cette période de 200 ans durant lesquels se tinrent des centaines de campagnes et des milliers de batailles est un véritable désert quant aux simulations historiques. Nous avons donc décidé de réparer cette injustice. Et croyez-moi, ce ne sont pas toujours les faibles bataillons équipés de matériel moderne, fonctionnant parfois moins bien que prévu, qui l'emportent sur les multitudes de guerriers armés de leur courage et de leur art ancestral de la guerre. Il y a de nombreux exemples de batailles où la technologie n'a pas tenu ses promesses et où les hordes démunies se sont payé du bon temps. Nous travaillons en DTP parce que, sans avoir les moyens de lancer une maison d'édition, nous savions le concept de KPG porteur et nous voulions le développer. Mais ce n'est qu'avec l'arrivée de Jesus Mateo Serrano en tant que graphiste que nous avons réalisé que cela était possible, voire même que nous pouvions rivaliser un jour avec les « gros ». Toutes ces idées de grandeur ne doivent cependant pas nous faire oublier que les jeux de KPG doivent avant tout être bien faits. Et c'est pourquoi nous sommes à l'atelier tous les jours, sans oublier de remercier Dieu pour avoir rencontré Jesus Mateo.

VV : Quels sont les prochaines sorties? Comment voyez-vous l'avenir de KPG ?

AP : Le prochain jeu est « *Defiance in the Desert: The Battle of Cufra, 1931* » qui devrait sortir début décembre. Après la trêve des confiseurs, nous reprendrons le rythme en 2001 avec « *Dahomey* » suivi de toute une série de jeux allant des Allemands en Afrique jusqu'aux guerres contre les Sikhs et même la guerre civile espagnole. En fait, trois concepteurs de renom m'ont proposé de travailler avec KPG car ils apprécient notre concept et le travail de notre graphiste. Sachant que nous n'existons que depuis cinq mois, je crois que nous pouvons être fiers du démarrage et j'espère que nous allons continuer sur cet élan. L'avenir ? Si l'un de nous gagne au loto, nous pourrions lancer immédiatement un véritable éditeur sur le modèle de GMT ou The Gamers, ou alors un magazine de qualité comme *VaeVictis*, mais en anglais (rires). Comme cela a peu de chances de se produire, nous allons continuer de faire ce que nous faisons, avec le moins d'erreurs possible. Si nous pouvons simplement poursuivre l'aventure KPG comme elle a commencé, tout est possible !

http://usuarios.iponet.es/gehiegi/kpg/

VINCI®

UNANIMEMENT RECONNU COMME LE JEU LE PLUS NOVATEUR ET LE PLUS ORIGINAL DE SA GÉNÉRATION

"...il faut être un astucieux stratège pour remporter la victoire, en faisant face à de continuels retournements de situation".
Gérard Mathieu - Le Journal de Mickey

"Novateur, original, ce jeu de tactique et de stratégie est séduisant... Une vraie réussite".
Emmanuel Viau - La Croix

"Un très beau jeu de société où l'on joue à bâtir des empires".
Je Bouquine

CANNES CÔTE D'AZUR 14e FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX AS D'OR 2000

nominé Spiel des Jahres 2000

SJM d'or 13e CONCOURS INTERNATIONAL DE CRÉATEURS DE JEUX DE SOCIÉTÉ

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir "VINCI".
Ci-joint mon règlement de 190,00 F (franco de port) à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom .....Prénom.....

Adresse .....

.....

Code postal.....Ville.....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement

Conformément à l'article 27 de la loi N°78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

Infos et nouveautés en temps réel :
www.descartes-editeur.com

DESCARTES EDITEUR

RETOUR VERS L'ENFER...

Deux scénarios pour Nam 65-75

DANS L'ENFER de la jungle vietnamienne, ou l'ennemi ne se dévoile jamais vraiment. VaeVictis vous propose deux nouveaux scénarios pour Nam 65-75 (VV 35).

Franck YEGHICHEYAN

En titre : **Char Sheridan Airfix 1/72 et tankistes Brittannia. Peinture de Jean-Luc CHAULET, et décors de Wilfried BARBUSCIA.**

A. Il faut sauver le Col. Ryan

1 - Objectif

Un officier supérieur US est retenu prisonnier des forces NVA dans un village situé dans la jungle. Un commando de SEALS (ou de Marines) est chargé de le délivrer et de le ramener chez lui. Le jeu se déroule durant la nuit.

Effectifs

- SEALS = 8 soldats.
- Marines = 12 soldats.

Le joueur US doit découvrir ou est retenu le Col. Ryan, le libérer et le faire sortir de la table (par n'importe quel bord de table) vivant, sans perdre plus de quatre soldats.

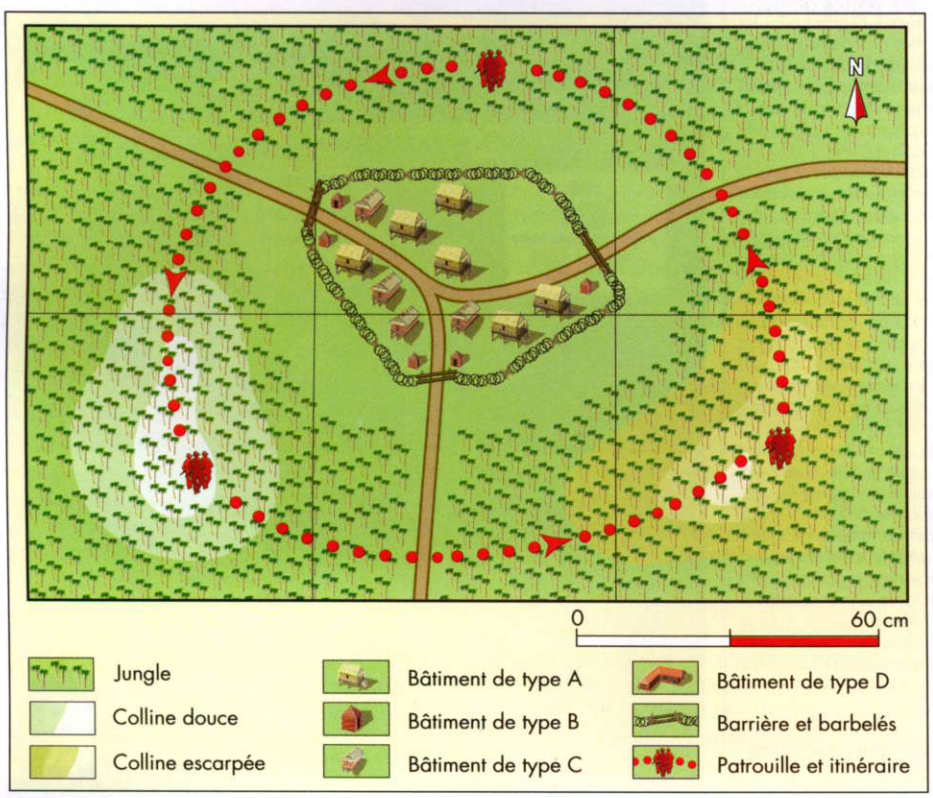
Le joueur NVA doivent empêcher les soldats US de libérer leur prisonnier et doit si possible garder ce dernier en vie. Sinon il doit éliminer tous les hommes du commando.

- 3 groupes NVA de 12 soldats chacun (soit 36 soldats + 72 jetons dont 36 jetons leurres).
- 1 officier US prisonnier + 3 jetons objectifs (1 représentant l'officier + 2 leurres).

2 - Placement

Avant que le joueur NVA ne se place mais une fois que le terrain est mis en place, le joueur US choisi secrètement par quel bord de table il va faire rentrer son groupe. Tous ses soldats sont à pieds, l'hélicoptère qui doit venir les rechercher se trouve hors table et n'intervient pas dans le scénario.

Puis, le joueur NVA déploie ses 72 jetons comme suit :



- Dans les bâtiments marqués d'un A = 4 jetons NVA + 1 jeton objectif (6 choix au total).
- Dans les bâtiments marqués d'un B (poste de garde) = 1 jeton par guérite (soit 6 jetons).
- Dans les bâtiments marqués d'un C = 3 jetons NVA.
- Dans le bâtiment marqué d'un D = 18 jetons NVA (dont au moins 8 soldats réels).
- Sur les emplacements marqués d'un E = 4 jetons NVA (patrouilles en éveil).
- Le joueur viet tire aussi aléatoirement 1d6 +1 pièges.

Le jeu peut alors débuter en tirant la première carte de la pile.

3. Découverte du Colonel

Un pion objectif représentant le Col. Ryan ne peut être découvert que si le joueur US envoi un soldat directement sur le pion pour savoir si c'est un leurre ou non. Le Col. Ryan est blessé, il ne peut ni combattre ni se déplacer seul. Pour le déplacer il faut qu'il soit accompagné :

- Soit d'un soldat qui le portera sur son dos (vitesse du porteur divisé par deux).
- Soit de deux soldats qui le porteront sur un brancard improvisé. (Déplacement des porteurs normal).

Le ou les porteurs ne peuvent pas tirer, ils pourront se défendre au corps à corps, mais en laissant le blessé. Le ou les porteurs doivent dépenser 1 PA durant leur phase de mouvement pour prendre le blessé avec eux.

4. Le Colonel Ryan

Ce dernier est représenté par 3 jetons rouge. Un qui le représente réellement et deux leurres. Les jetons peuvent être déplacés en cas d'alerte s'ils sont accompagnés d'au moins 1 jeton NVA (jeton représentant un soldat réel si l'officier est réellement déplacé).

ERRATA SUR LES DOMMAGES AUX VÉHICULES

La table des dommages aux véhicules parue dans VV 35 ne s'applique qu'aux véhicules terrestres non blindés. Pour les véhicules blindés utiliser la table suivante :

Arme utilisée	Détruit	Immobilisé
Mitrailleuse RPD	–	6 sur 1d6
Mitrailleuse lourde	–	5 ou 6 sur 1d6
Grenade explosive	–	5 ou 6 sur 1d6
Lance roquette RPG	1-3*	4-6*
Canon sans recul 75mm	1-3*	4-6*
Canon de 105mm	1-5*	6*

* Si le tir arrive sur le devant du blindé appliquer +1 au jet d'un RPG.
* Si le tir arrive sur l'arrière du blindé appliquer –1 au jet d'un RPG.

5. PROCÉDURE D'ALERTE

Au début du jeu, tous les jetons NVA sont inactifs, ils ne pourront pas agir sauf si l'alerte est donnée.

Les seuls jetons actifs sont les jetons représentant les patrouilles en E et les sentinelles des postes de garde en B.

Seules les patrouilles sont autorisées à se déplacer dans le sens des flèches indiquant le parcours obligatoire des patrouilles. Ne pas oublier qu'un coup de feu est entendu à 50 cm, sauf utilisation de silencieux, et une explosion à 80 cm.

Si un jeton NVA représentant un soldat réel repère un soldat US par la vue ou par l'ouïe, il donne l'alerte.

Effet de l'Alerte :

En cas de tir ou d'explosion, tous les jetons qui sont situés dans l'air d'effet du bruit, deviennent actifs et pourront être déplacés au début du tour qui suit le bruit.

Si un soldat d'une patrouille repère un ennemi, tous les autres jetons de sa patrouille sont automatiquement au courant.

FÉVRIER 1967 l'état-major américain met sur pied un plan visant à détruire le QG Viêt-Cong à la frontière du Laos.

Wilfried BARBUSCIA

B. OPÉRATION JUNCTION-CITY

Cette fois, le marteau qui va écraser l'ennemi contre l'enclume des troupes héliportées ne sera plus l'infanterie mais les chars. Les hélicos amorcent leur descente, les marines fourbissent leurs armes et prennent une dernière bouffée d'air avant de retourner dans l'enfer vert.

TRUCS ET ASTUCES

Afin de pouvoir réaliser des palmiers sans trop de difficultés ; Munissez-vous de tiges à brochettes en bois (au carrefour du coin) collez-y les palmes préalablement coupés dans un papier de couleur vert feuille et enduisez le tronc de polyfila (cela masque la base du collage du papier). Une fois enduit, saupoudrez de sable et laissez sécher. Une fois peint et brossé ce sera du plus bel effet.

Le scénario se déroule en trois étapes (comme une mini-campagne) suivant la progression du 503rd Airborne.

Pour cela le joueur US dispose d'un budget de **220 points** avec lequel il doit se constituer une unité de GI ou de Marines pour toute la durée de la campagne, soit les trois scénarios.

Le joueur VC, procède de manière identique mais avec un budget de **100 points** sur liste VC. Pour les pièges (si le VC en achète), ils doivent être placés sur chaque carte de chaque scénario avant le début de la partie. Les pièges sont du type déterminé par la règle **types de pièges** (VV 35). De plus le joueur VC dispose pour l'ensemble de la campagne de 20 jetons leurres dont il devra attribuer tout ou une partie à chacun des scénarios. Une fois attribué à un scénario, un piège ou un leurre, ne peut être réutilisé pour un autre scénario, il est perdu définitivement (même s'il n'a pas servi).

SCÉNARIO 1

Après un parachutage sans dommages, les hommes du 503rd Airborne commencent leur progression.

Placement : Le VC choisi la quantité de troupes de son budget qu'il alloue à ce scénario. Et il se place librement sur la table selon les règles de placement classiques (VV28 et VV35).

A ce moment l'américain à droit gratuitement à la première action et ce sans tirer de carte. L'unité américaine entre sur la table par le sentier nord. Par la suite, toutes ses troupes doivent entrer par ce sentier (cette entrée est gérée comme un mouvement normal).

Objectif : le joueur US doit faire sortir le maximum de soldats par le sentier sud. Chaque soldat sorti pourra participer au scénario 2. Il n'y a pas de nombre de tours fixe pour ce scénario, dès que le dernier soldat US valide sort par le sentier sud, la partie s'arrête.

SCÉNARIO 2

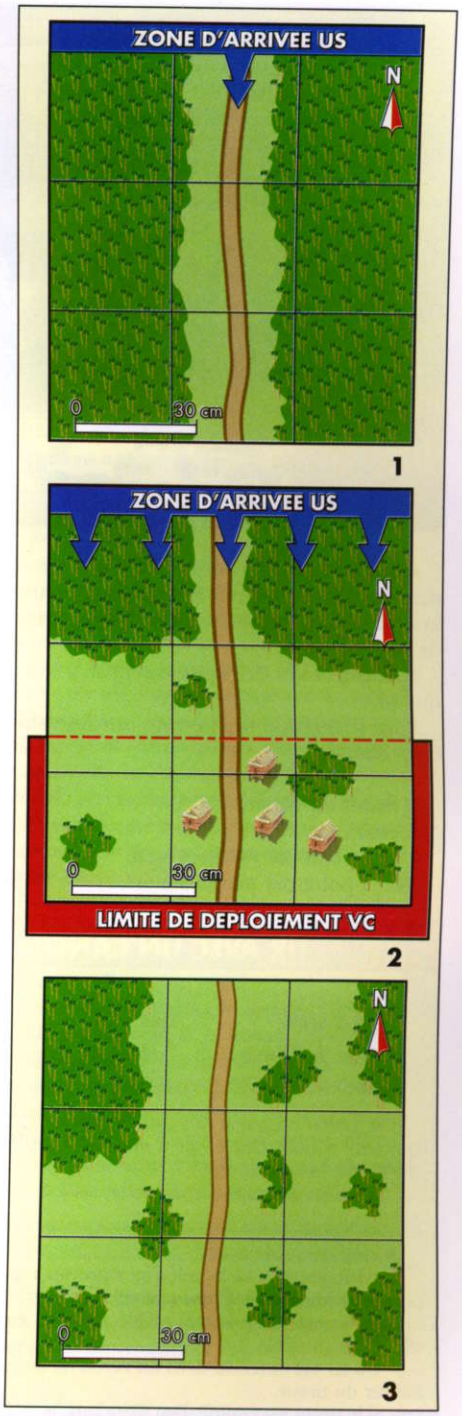
Après une progression difficile dans la jungle, ordre est donné de rejoindre la route 13. Le peloton devra nettoyer et sécuriser auparavant le village de Minh Thanh qui doit servir de LZ aux marines.

Placement : Le VC procède comme pour le scénario précédant, mais ne peut se placer que sur la moitié sud de la table (village inclus).

Ce qui reste de l'unité américaine entre par le bord nord de la table par le même procédé que précédemment (il a droit à la première action gratuite).

Objectif : Le joueur US doit contrôler toutes les maisons du village de Minh Thanh (4) au terme des huit tours de jeux. Le VC doit sortir le plus d'hommes possibles par n'importe quel coté de la table.

Variante : vous pouvez utiliser pour ce scénario la règle spéciale du scénario VV35 sur les surprises (paysans, enfants sortants d'un bosquet). dans ce cas un bonus de cinq leurres est octroyé au VC.



SCÉNARIO 3

En position défensive et appuyés par les chars du 5e de cavalerie (les chevaliers noirs), les Paras doivent garder ouverte à la circulation la route 13.

Placement : la table est coupée en deux par une route. Quel que soit le résultat du scénario précédent, ce qui reste des troupes américaines est placé librement et reçoit en outre l'appui d'un Sheridan en renfort. Le VC se place également comme il veut sur la table (Il a infiltré les lignes US durant la nuit) mais pas à moins de 20 cm d'une unité américaine.

Ci-contre : **Marines et Vietnamiens SHQ 20 mm. Peinture de Wilfried BARBUSCIA et photos de Jean-Luc CHAULET.**

Objectif : Le VC doit détruire le char et doit aussi au terme des cinq tours de jeux, avoir au moins un partisan à moins de 20 cm de la route.

Sheridan : Caractéristiques identiques à celles du M60.

Pour le détruire lire l'errata sur les véhicules blindés.

● **Points de victoire**

Scénario 1 :

US : 1 point par marines sorti.

VC : 1 point par marines mort.

Scénario 2 :

US : 8 points par maison contrôlée par (une maison est contrôlée si elle est occupée par un soldat).

VC : 1 point par tour pour chaque maison contrôlée et 1 point pour chaque partisan qui sort de la table.

Scénario 3 :

VC : 5 points si le char est détruit et 5 points si au moins une figurine de partisan se trouve à moins de 20 cm de la route.

US : 5 points si aucun VC ne se trouve à moins de 20 cm de la route à la fin de la partie et 1 point par VC mort.

● **Résultats**

Si le char le joueurs avec le plus de points remporte la partie, mais attention, on vouas avait prévenu que c'était l'enfer...

Victoire US : c'est un échec ! Malgré un déluge de fer et de feu et des pertes importantes pour le VC, comme d'habitude, la zone n'est pas sécurisée, et Charlie reste maître du secteur. Vous avez perdu trop d'homme pour une mission inutile. Les ronds de cuir n'y connaissent rien, et ils ne savent rien de la réalité du terrain ! Bienvenue au Vietnam !

Victoire VC : Vous avez perdu beaucoup d'hommes mais la victoire du peuple en dépend. Les Américains ont encore déversé l'enfer sur votre secteur mais vous restez maître du terrain ! Ho chi min ! Ho chi min !

EPILOGUE

Il aura fallu un total de 366 000 obus et de 3 000 tonnes de bombes au cour de cette opération pour tuer 227 VC, soit plusieurs tonnes de munitions pour éliminer un seul partisan.

Au final, malgré la présence des blindés, le résultat de l'opération se solde par un échec. Charlie reste insaisissable et dès les semaines suivantes il contrôle à nouveau la région. ❐

TIR AVEC UN CANON DE 75MM SANS RECUL OU UN CANON DE 105MM DU M60

		Score pour toucher selon la distance							
Type d'arme	**Dés**	**2**	**4**	**6**	**8**	**10**	**12 ou +**	**Effet**	**Jet de sauvegarde**
Canon de 75mm	2d6	15	30	60	90	120	+ de 120	4 cm	10 ou +
Canon de 105mm	3d6	15	40	80	100	120	+ de 120	6 cm	11 ou +

Si le joueur n'obtient que des AS sur ses dés, le tir est automatiquement raté, même s'il faut 2 ou + pour toucher la cible. Sinon, toutes les cibles qui sont situées dans l'air d'effet de l'explosion sont soumises à un jet de sauvegarde, si le tir utilise des obus explosifs. (Aire d'effet = diamètre de l'explosion).

● **Regle de combat de nuit**

La visibilité et le tir la nuit sont autorisés à une portée maximum de **25 cm** sauf exception.

– Un tir est visible la nuit à 75 cm sauf tir avec silencieux invisible.

– Un tir est entendu dans un rayon de 50 cm autour du tireur.

– Si le tireur est équipé d'un silencieux, le tir ne peut être perçu à l'oreille de jour ou de nuit.

– Les commandos SEALS sont équipés de lunettes à infrarouge, visibilité 35 cm.

– Une explosion la nuit est entendue dans un rayon de 80 cm.

Repérage de nuit :

– Cible à découvert = **5 +**

– Cible à couvert léger = **6 +**

– Cible à couvert dense = repérage impossible, sauf utilisation d'infrarouge = **6 +**

Modificateurs de jet de repérage de nuit :

+ 1 si la cible éclairée par une fusée éclairante à moins de 30 cm.

+ 3 pour les soldats équipés de lunettes à infrarouges (+1 seulement si cible éclairée par fusée éclairante).

+ 1 si plusieurs éléments dévoilés sont reliés à l'adversaire par une Ldv.

+ 1 si la cible à fait feu durant le tour en cours. (Sauf utilisation de silencieux = + 0).

+ 1 si la cible se trouve à moins de 10 cm de l'observateur le plus proche. (20 cm si fusée éclairante).

– 1 si la cible se trouve à 20 cm ou plus de l'observateur le plus proche (30 cm ou plus si infrarouge)

– 1 si la cible se trouve à plus de 50 cm de l'observateur en cas de fusée éclairante.

● **Utilisation des fusées éclairantes**

Tous les officiers des deux camps sont équipés de fusées éclairantes. Pour utiliser une fusée, la figurine de l'officier doit passer sa phase d'action à tirer la fusée et positionne le point d'impact à 50 cm de l'endroit où elle se trouve. Le joueur qui utilise une fusée doit indiquer à son adversaire de quel coin provient la fusée si la figurine de l'officier n'est pas encore révélée.

Effet d'une fusée éclairante :

– Une fusée éclaire autour de son point d'impact sur un rayon de 30 cm.

– Le bonus de repérage est de +1 en cas d'utilisation.

– Une fusée éclaire depuis le tour ou elle est tirée jusqu'à la fin du tour qui suit son utilisation, soit elle a une durée de 2 tours (quand la dernière carte du second tour a été piochée).

– Toute cible située dans le rayon d'éclairage de la fusée peut être visible à une distance maximum de 100 cm alentour.

● **Regle d'utilisation des infirmiers**

Un infirmier peut permettre à un soldat qui a échoué à son test de sauvegarde de rester en vie. Tout soldat qui a échoué à un jet de sauvegarde contre les armes légères ou les mitrailleuses peut être soigné par un infirmier. Ceux qui ont été atteints par une explosion ou un piège ne peuvent pas être soignés.

Procédure d'utilisation :

Un infirmier doit être au contact de la victime (le corps du soldat qui a échoué à son test de sauvegarde). L'infirmier ne doit ni bouger ni tirer durant son tour, le joueur doit dépenser 1 PA pour le faire agir.

Le joueur lance alors 1d6 : s'il obtient un 5 ou un 6, le blessé revient à lui, sa blessure n'était pas trop grave.

Si on a tiré sur l'infirmier durant le tour ou il procède aux soins, le joueur doit obtenir un 6 seulement pour guérir le blessé.

Effet d'une blessure sur une victime :

– Mettre sous le blessé un marqueur blanc avec une croix rouge pour indiquer qu'il est blessé

– Si le blessé se déplace, il le fait à 16 cm – 1d6 cm. (Soit de 10 à 15 cm de mouvement).

– Un blessé combat normalement mais il n'a droit à aucun jet de réaction si une grenade tombe à ses pieds.

– Un blessé ne peut pas porter de mitrailleuse.

● **Véhicule blindé supplémentaire**

Char lourd M60.

Equipage 5 hommes

1 canon de 105mm + 1 mitrailleuse de tourelle cal. M60

1 mitrailleuse montée sur pivot en tourelle calibre 30 mm (mitrailleuse lourde).

Modificateurs de jet de sauvegarde :

+ 6 si le tir vient de face ou de côté

+ 4 si le tir vient de dos.

+ 1 si le tir se fait à plus de 40cm du véhicule.

Seul un RPG ou un tir de canon sans recul de calibre 75 mm ou plus peuvent affecter un M60.

– Jet de sauvegarde contre RPG = **10 ou +**

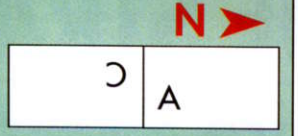
– Jet de sauvegarde contre canon sans recul = **11 ou +**

EN POINTE TOUJOURS II - N° 9

TASK FORCE ABRAMS

SINGLING, LORRAINE

6 DÉCEMBRE 1944



La Task Force du Lieutenant-Colonel Abrams appartenant à la 4e division blindée américaine reçoit l'ordre de prendre les villages de Slingling et Bining, situés au Sud-Est de Sarreguemine, qui représentent une position d'observation idéale pour les artilleurs allemands. La zone est défendue par des éléments de la 11e Panzer qui vient juste de relever la Panzer Lehr. C'est la compagnie B du 51e bataillon d'infanterie mécanisée commandée par le Capitaine Leach, appuyée par les Shermans du Lieutenant Belden de la compagnie B du 37e bataillon de chars qui est chargée de nettoyer Singling.

AMERICAINS

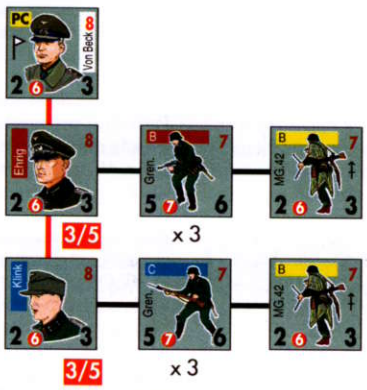
Compagnie B, 51e Bataillon d'infanterie mécanisée, 4e Division blindée.
Type des unités : **Vétérans**

2e section, Compagnie B, 37e Bataillon de Chars, 4e Division Blindée.
Type des unités : **Vétérans**

Placement : Les Allemands se placent en second (montés ou non), sur la carte C derrière la rangée 09XX.

ALLEMANDS

Eléments du 1er Bataillon du 111e Régiment de la 11.Pz. Div.
Type des unités : **Vétéran**



Placement : Les Allemands se placent en premier, sur la carte A derrière la rangée13XX.

● **RENFORTS** : 1 x Panther (indépendant) : rentre au tour désigné par un jet de dé : **1** = tour 4, **3, 4** = tour **5, 6** = tour 6, par le bord nord de la carte A.

● **ARTILLERIE** :

– Les Allemands disposent d'1 mission d'artillerie moyenne, mais ne peuvent pas l'utiliser avant le tour 6.

– Les Américains disposent de 3 missions d'artillerie moyenne à utiliser dans les trois premiers tours.

NOTES DE CONCEPTION :

L'action a été volontairement réduite (dans le temps comme dans l'espace), pour être gérable à l'échelle du jeu. Dans la réalité une quinzaine de Shermans ainsi que près de soixante fantassins furent engagés par la Task Force Abrams, contre environ 150 Allemands, soutenus par une dizaine de chars et canons d'assaut et le combat dura jusqu'au soir. En fait ce scénario tente de représenter l'attaque du flanc droit allemand par les Américains. Le joueur américain ne dispose pas d'une très grande place pour les débordements (moins de 10 hex de largeur de front), ceci est voulu : l'attaque américaine avait largement été improvisée et était frontale par nature.

Ce scénario, grâce à l'incertitude concernant le dernier tour et l'arrivée du Panther peut être joué plusieurs fois, pour essayer des tactiques alternatives et/ou en inversant les rôles.

EPILOGUE : A 10h15 du matin, après le traditionnel bombardement d'artillerie, les fantassins américains, montés « à la russe », sur les chars de Belden (le terrain est trop détrempé pour les half-tracks) s'élancent à l'assaut des positions allemandes. Les Américains se rendront maîtres du village après d'âpres combats, mais devront se replier à la nuit, car ayant subit trop de perte il leur sera impossible de tenir la position.

RÉGLES SPÉCIALES :

– Terrain détrempé : Les règles de boue de VV N°32 (page 45) s'appliquent, ainsi que celle concernant les Changements de niveaux.

– Visibilité réduite : Niveau 1 (c.f. VV32).

– Modification du terrain :

Carte A : L'Hex 1206 ne contient pas de muret. Les hexes 1108, 1109, 1009 et 1010 sont des hexes de vergers

Carte C : Il n'y a pas d'hex. de cours d'eau ou de lac, considérer ces hex. comme du terrain clair. Il n'y a aucun hex. de marécages, considérer ces hex. comme du terrain clair.

– Initiative : Tour 1 = Initiative américaine et bonus de **+ 1** pour le jet de dé américain les tours suivants.

– Conditions de victoire : Les Américains doivent occuper au moins **quatre hex.** de bâtiments en durs de la carte A à la fin du jeu.

– Nombre de tours : 9 à 11. Pour éviter le syndrome de l'équipe suicide qui occupe l'hexagone de victoire au dernier moment, mais qui se serait fait massacrée dès le tour suivant si le jeu avait continué plus longtemps, jetez un dé à la fin du tour 9. Sur un jet de **1** le jeu s'arrête instantanément. Sinon continuez jusqu'au tour 10. A la fin du tour 10 jetez à nouveau le dé, sur un résultat de **1 à 3** le jeu s'arrête, sinon il continue jusqu'au tour 11, qui dans tous les cas marque la fin du jeu.

– Pour le joueur allemand :

Panzerfaust :

La valeur de dotation en Panzerfaust est de **1, 2 ou 3** au dé coloré (voir règle 17.1).

Retranchements :

Toutes les unités d'infanterie (i.e. non blindées) commençant le jeu en dehors d'un bâtiment peuvent bénéficier (au choix du joueur) d'un retranchement (protection moyenne). Le joueur allemand dispose d'une position préparée (protection importante). Le canon antichar Pak 40 ne **peut pas** être placé dans cette position.

– Pour le joueur américain :

Le peloton de Sherman est indépendant du PC mais le joueur doit désigner un chef de peloton.

Problème « mécanique » :

L'un des Shermans souffre de problèmes de boite de vitesse (il ne roule qu'en première). Désignez l'un de vos tanks comme n'ayant qu'un facteur de mouvement de **8 points**.

Transport : Chaque Sherman peut transporter soit un groupe de fusiliers, soit une équipe AC et un chef. Des unités d'infanterie peuvent commencer le jeu « montées», mais une fois débarquées elles ne peuvent jamais réembarquer. Un Sherman ne peut pas tirer tant que des passagers se trouvent à bord. En cas de destruction du char les passagers encore montés font un test de survie à **6** (au lieu de 7), sans cela la règle 16.9 s'applique.

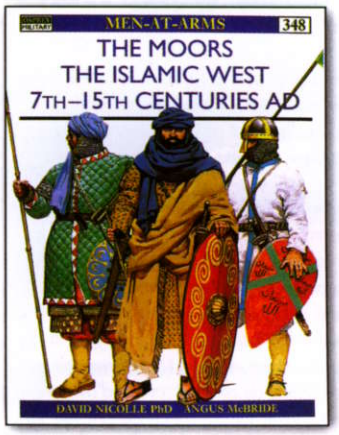
Si le « tandem » char-infanterie est la cible d'un tir allemand alors que l'infanterie est toujours montée, considérez que la cible est le Sherman si l'on tire avec une arme antichar et que la cible est l'infanterie pour les autres armes (le fait d'être embarquée sur le Sherman n'apporte aucune protection particulière à l'infanterie). N'importe quel tir dirigé contre l'infanterie ou le char alors que l'infanterie est embarquée oblige celle-ci à débarquer après que les résultats du tir aient été résolus. Et ceci quel que soit le résultat. Cette descente « d'urgence » fait que les passagers deviennent obligatoirement stoppés et que cette évacuation compte pour les tirs d'opportunité.

Conception du scénario : Jacques RABIER.

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

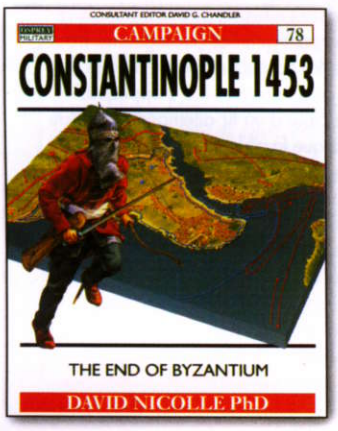
Toute l'actualité littéraire

Laurent HENNINGER



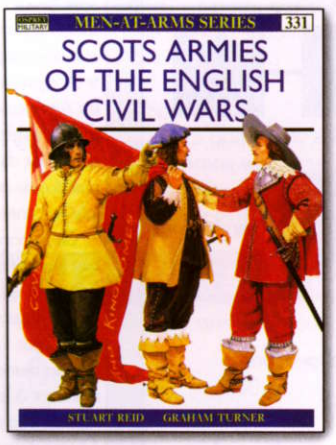
Parmi les nouveautés Ospreys de ces derniers mois, j'ai tout particulièrement retenu le splendide (texte de David Nicolle et illustrations d'Angus McBride...) *The Moors – The Islamic West, 7th-15th Centuries AD*. Ici, le grand spécialiste de tous les « Orientaux » qu'est Nicolle se penche sur les plus « Occidentaux » d'entre eux : les Maures, les Musulmans d'Andalousie et de Grenade, et les troupes des monarchies maghrébines (rappelons qu'en arabe, Maghreb signifie « Occident ») médiévales. Les guerriers de cet Islam d'Occident sont particulièrement intéressants : si certains d'entre eux trahissent une origine nettement africaine (et, plus l'Islam reculera dans la péninsule ibérique, plus il s'étendra en Afrique sub-saharienne, en attendant les grandes expéditions marocaines en Afrique noire des XV^{e} et XVI^{e} siècles), ou au moins berbère, les Andalous stricto sensu adopteront peu à peu les concepts tactiques et l'équipement de leurs adversaires/partenaires chrétiens. À partir du XIII^{e} siècle surtout, nombre de guerriers musulmans d'Espagne arboreront ainsi un « look » difficilement distinguable de chevaliers ou de fantassins lourds chrétiens.

Restons en Orient – le vrai, cette fois — avec un nouveau volume de la collection « Campaign », consacré cette fois à *Constantinople 1453*. Si l'auteur en est toujours David Nicolle, les planches en couleur sont de Christa Hook (et je ne les apprécie que très modérément...). L'ensemble est de la qualité à laquelle



nous sommes désormais habitués de la part de cette série. Le texte est intelligent et très complet, les photographies sont nombreuses et constituent de fort utiles illustrations du texte, et les cartes et autres plans en 3D sont particulièrement soignés et instructifs. On a là, à la fois, de l'excellente histoire militaire et de l'excellente histoire « générale ». Rien à redire.

Dans la série « Men-at-Arms », signalons *Scots Armies of the English Civil War*. Ce petit volume nous présente en détail ces troupes écossaises qui, bien qu'« étrangères » (car l'Ecosse constituait encore un royaume formellement indépendant), jouèrent un rôle majeur dans la guerre civile anglaise. Et les soldats écossais furent appréciés sur de nom-



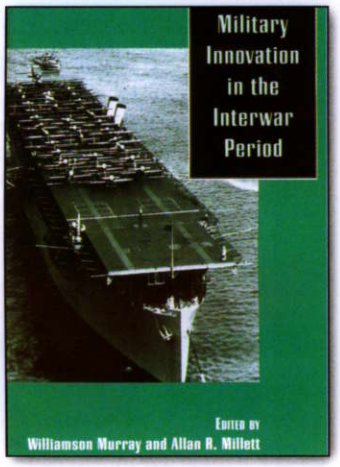
breux champs de bataille de l'Europe du XVII^{e} siècle, et ce jusqu'en Pologne !

Enfin, la série « Elite » s'est enrichie d'un passionnant volume intitulé *The Military Sniper Since 1914*. Après de fort pertinentes réflexions générales sur la nature et les origines lointaines des « snipers » (saviez-vous qu'il s'agit à l'origine, au XVIII^{e} siècle, de chasseurs de bécassines – *snipe*, en anglais ?), l'auteur nous narre l'histoire de ces soldats si particuliers, qui se généraliseront sous leur forme moderne à partir de la Première Guerre mondiale. Réflexions tactiques aussi passionnantes que pertinentes, mais aussi connaissances techniques encyclopédiques, nombreuses anecdotes (toujours significatives et jamais gratuites) et illustrations toujours commentées dans une abondance de détails, le tout servi par une plume talentueuse font ni plus ni moins de ce volume l'un des meilleurs Ospreys que j'ai jamais lus et très certainement l'un des meilleurs ouvrages existants sur le sujet. Un livre devant figurer dans la bibliothèque de tout spécialiste de la guerre au XX^{e} siècle – et même de l'avenir, si l'on en juge par la généralisation de ces spécialistes dans les guerres récentes...

The Incredible War of 1812 – A Military History, de J. Mackay Hiltsman (éditeur : Robin Brass Studio, Toronto), est une réédition (mise à jour, augmentée et partiellement réécrite) d'un ouvrage ayant déjà obtenu les faveurs de la critique et du public et donc considéré comme un classique. Il est même souvent présenté comme l'histoire la plus complète de ce conflit largement inconnu en France (les Français avaient, il est vrai, fort à faire à la même époque, face aux mêmes Anglais, d'ailleurs...), mais ayant représenté un moment crucial de l'histoire de l'Amérique du Nord. Les Américains n'hésitent d'ailleurs pas à l'appeler « la seconde guerre d'indépendance » ! On y vit ainsi de nombreuses batailles navales sur les Grands Lacs, entre Américains et Canadiens. Cartes, illustrations, annexes, bibliographie complète, ordres de batailles et tableaux d'équipements complètent l'ensemble.

Military Innovation in the Interwar Period est un ouvrage collectif réalisé sous la direction de Williamson Murray et Allan R. Millett (Cambridge University Press). Les auteurs y étudient les processus d'innovation à l'œuvre (ou non... !) dans les armées des principales puissances tout au long des années 20 et 30. On trouvera donc des analyses sur la guerre des blindés (cas allemand, britannique et français), les opérations amphibies (cas américain, britannique et japonais), le bombardement stratégique (cas allemand, américain et britannique), le soutien aérien rapproché (cas allemand, américain et britannique), les porte-avions (cas américain, britannique et japonais), les sous-marins (cas allemand, américain et britannique), la radio et le radar (cas allemand, américain et britannique). À cette liste s'ajoutent des études générales sur les processus d'innovation en temps de paix dans les institutions militaires. Il en ressort une constatation centrale : alors qu'en 1914 les armées des différents belligérants étaient au fond très similaires, que ce soit au niveau de l'organisation des compagnies de combat ou au niveau de la conception de leurs cuirassés, les armées ont commencé, durant l'entre-deux guerres, à se développer de façon assez systématiquement asymétrique, certaines mettant l'accent sur tel ou tel type d'armement et pas sur d'autre, ou bien encore développant les mêmes armements de façons totalement différentes. Il va sans dire que cela aura des conséquences jusque sur les

doctrines, l'organisation des forces et les style tactiques et opérationnels. On a donc là un ouvrage majeur pour comprendre le déroulement de la Seconde Guerre mondiale. Un regret cependant : le cas soviétique n'est jamais étudié. Il aurait pourtant été aussi fondamental



que nécessaire de l'inclure dans une telle étude, en particulier en ce qui concerne les domaines aérien et terrestre.

Frontsoldaten – The German Soldiers in World War II, de Stephen G. Fritz (University Press of Kentucky), publié pour la première fois en 1995, est devenu un classique et a été réédité depuis à plusieurs reprises. Étudiant la vie quotidienne des soldats allemands durant la Seconde Guerre mondiale, ce livre contient ainsi des chapitres consacrés à l'entraînement, aux conditions de vie, au stress du combat, à la camaraderie, ou encore à la place de l'idéologie dans l'esprit de ces hommes qui eurent à se battre contre le monde entier durant sept ans. Sans jamais se départir d'un regard empli de compréhension, de compassion, et même de tendresse porté sur les soldats allemands, l'auteur examine attentivement et « décortique » littéralement les processus mentaux et sociaux qui ont poussé ces hommes, qui avaient pourtant une bonne opinion d'eux-mêmes, à commettre les crimes que nous savons, en particulier dans toute l'Europe orientale. Un ouvrage majeur, non seulement pour mieux connaître et comprendre la Wehrmacht, mais également pour réfléchir à la nature des armées modernes et aux archaïsmes qui les traversent parfois... Un excellent travail de mise en relation de questions morales et politiques, d'une part, avec l'étude de la tactique et des aspects plus spécifiquement techniques du métier militaire.

What If ? Alternate Strategies of World War II, de Harold Deutsch et Dennis Showalter (Emperor's Press) est le produit d'un de ces exercices intellectuels qu'affectionnent tout particulièrement les Anglo-Saxons (et les wargameurs !!! Serait-ce le produit d'une culture commune et ludique ?...). Les hypothèses explorées ici sont notamment le déclenchement de la guerre en 1938 ; l'acceptation britannique des propositions allemandes de paix en 1940 ; une seconde frappe japonaise contre Pearl Harbor ; le maintien à l'écart de Hitler de tout processus de prise de décisions militaires ; la non-possession de la bombe atomique par les Américains ; etc. Comme toujours, de telles spéculations sont à manipuler avec de nombreuses pincettes, en particulier quant aux conclusions à en tirer, mais elles ne sont jamais tota-

lement inutiles ni vaines. De la gymnastique pour l'esprit, en sorte.

Zhukov's Greatest Defeat – The Red Army's Epic Disaster in Operation Mars, 1942, du désormais célèbre colonel David M. Glantz (Kansas University Press) se penche cette fois non plus sur un succès soviétique, mais sur un désastre, en partie attribuable à Joukov, qui plus est ! Mauvais soutien d'artillerie, entraînement insuffisant des équipages de chars, manque de vêtements d'hiver (eh oui, dans l'Armée rouge aussi !), nécessité d'employer à tous les échelons des officiers jugés incompétents, etc., sans compter les difficultés rencontrées et les faiblesses manifestées par le grand Joukov lui-même. Telles sont les causes majeures de ce désastre soviétique qui permettra grandement à la Wehrmacht de retrouver un second souffle après l'échec devant Moscou de l'hiver précédent, et de se lancer à nouveau dans les opérations offensives de grande envergure (en direction de Stalingrad, il est vrai...). Mais les Soviétiques sauront ensuite tirer les leçons de cet épisode malheureux. Comme quoi la notion même de « génie militaire » – sous-entendu omnipotent, omniscient et infaillible – est sérieusement à remettre en cause, ou au moins à relativiser. La guerre moderne et ses opérations sont en effet bien trop complexes pour laisser encore beaucoup de place et de marge aux « grands capitaines » des temps anciens, individualités romanesques presque totalement inopérantes depuis le XX^{e} siècle.

Guadalcanal – The Definitive Account of the Landmark Battle, de Richard B. Frank (Penguin USA) semble être aujourd'hui l'ouvrage de référence sur cette gigantesque bataille, que certains historiens n'ont pas hésité à dénommer « le Stalingrad du Pacifique ». Et, effectivement, de nombreux points communs existent entre ces deux titanesques affrontements, à commencer par le fait qu'ils se sont produits presque en même temps, mais aussi qu'ils ont tous les deux constitué un coup d'arrêt et un tournant tout à la fois moral, politique, stratégique et opérationnel sur leur théâtre respectif. Enfin, leur caractère particulièrement acharné et parfois atroce dans les combats les rend, là encore, fort semblables. Ici, comme l'indique le titre même de l'ouvrage, l'auteur s'est concentré sur l'étude de la partie terrestre de cette bataille ; il convient de le savoir et donc de ne pas aller chercher ici d'études sur les aspects navals de cette authentique opération « combinée ». Quoi qu'il en soit, Frank a mis dix ans pour écrire ce livre et est allé consulter des archives japonaises jamais dépouillées auparavant, ainsi que des rapports des écoutes radio américaines qui n'ont été déclassifiés que très récemment. Illustrations et cartes sont en outre fort nombreuses. Un ouvrage de référence, donc, pour tout historien de la guerre du Pacifique.

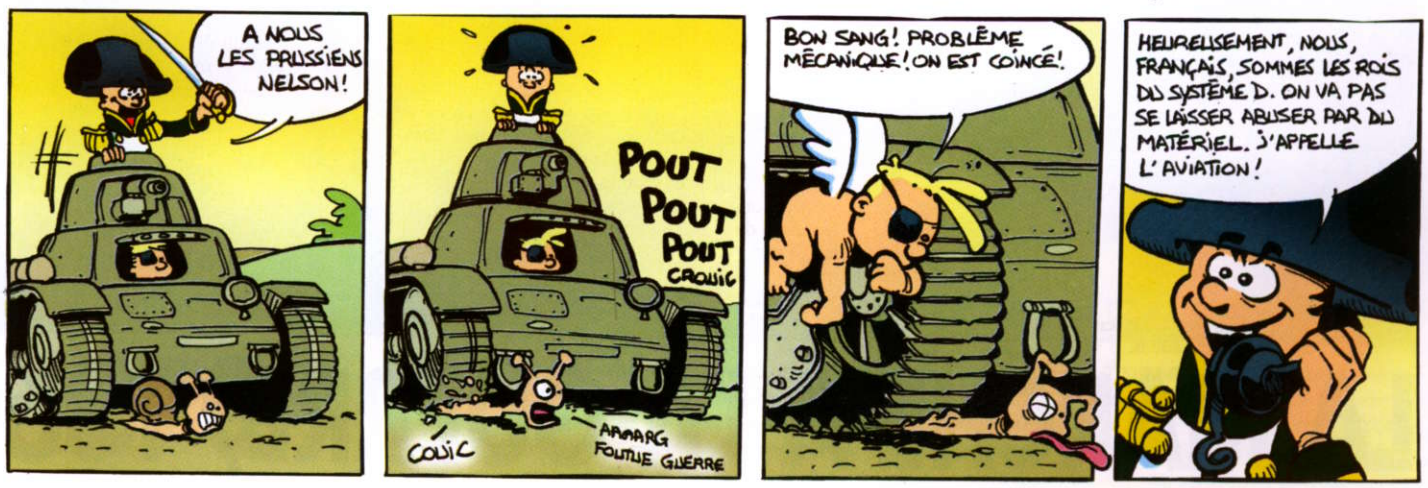
The Great World War 1914-1945 – Lightning Strikes Twice est un énorme ouvrage collectif réalisé sous la direction de John Bourne, Peter Liddle et Ian Whitehead (publié chez Harper-Collins, à Londres). Le principe sous-tendant ce travail est excellent et tout à fait pertinent : les auteurs ont en effet considéré que ce que nous considérons comme deux guerres mondiales distinctes n'en forment en réalité qu'une, et ils ont décidé de l'étudier comme telle. Au passage, on commence à voir là un effet du passage au XXI^{e} siècle : la vision perspective que nous avons sur le XX^{e} est en train de changer et de se recomposer selon des configurations nouvelles !... Mais, pour en revenir plus directement à notre ouvrage, les auteurs ont procédé de la façon suivante : ils ont traité plusieurs dizaines de thèmes précis de façon comparatiste, chaque chapitre sur chacune de ces thématiques étudiant celle-ci dans le cadre de la Première ET de la Seconde Guerre mondiale. Le résultat est donc hautement stimulant intellectuellement (une précision cependant : le point de vue anglo-saxon est, bien entendu, largement prédominant). On trouvera donc, entre autres (car il est impossible de les citer toutes) : des études sur : les équipages de bombardiers ou de sous-marins, l'expérience de la guerre dans le désert ou en climat tropical, les opérations amphibies, les forces spéciales, la guérilla, l'expérience de la défaite, de la captivité ou de l'occupation, la guerre secrète, la comparaison de différents chefs de guerre, les alliances, etc. Une excellente vision analytique et globalisante sur la guerre au XX^{e} siècle. ❑

UN PETIT VENT D'EST MAIS RIEN DE VRAIMENT NOUVEAU A L'OUEST, ...

Heimdal nous gratifie de quelques sorties de poids pour ce nouveau siècle. Tout d'abord, un album mémorial de 480 pages sur la campagne de mai-juin 1940 intitulé *Blitzkrieg à l'ouest*. Ce sujet, déjà largement couvert par ailleurs, nous est ici présenté par Jean-Paul Pallud, bien connu des lecteurs de la revue « After the Battle ». Son présent ouvrage nous renvoie à son *Blitzkrieg in the west, then and now* , édité en 1991. Le plan général reste le même, quelques photos ayant été ajoutées. On note quelques erreurs de légende similaires à l'édition anglo-saxonne ... Les lecteurs anglophones préféreront la première version plus complète et facile d'usage, avec un index bien pratique. Les lecteurs francophones trouveront dans l'album Heimdal un produit d'assez bonne qualité, où l'iconographie tient une place considérable – mentionnons un cahier spécial de quinze pages de tirages en couleur en fin de volume - mais sans grandes nouveautés.

Plus intéressant a priori, l'album bilingue, francais-anglais, de Charles Trang, sur la division Florian Geyer, qui couvre les opérations de cette formation de cavalerie SS en Europe Orientale. Malheureusement, le résultat nous laisse un peu sur notre faim. En effet, les opérations de lutte contre les partisans sont succinctement évoquées. Il en va de même des combats de la période 1942-1945, qui se résument souvent à « *une poignée de SS courageux contre les hordes adverses* », discours franchement pénible. De plus, les photographies ne sont pas toujours du plus grand intérêt et les cartes demeurent très insuffisantes. Néanmoins, cet ouvrage a le mérite de présenter une unité mal connue avec un discours un peu moins hagiographique que celui habituellement employé par les auteurs travaillant sur la Waffen-SS.

Philippe NAUD


A NOUS LES PRUSSIENS NELSON !
POUT POUT POUT CROUIC
COUIC
ARRARG FOUTUE GUERRE
BON SANG ! PROBLÈME MÉCANIQUE ! ON EST COINCÉ !
HEUREUSEMENT, NOUS, FRANÇAIS, SOMMES LES ROIS DU SYSTÈME D. ON VA PAS SE LAISSER ABUSER PAR DU MATÉRIEL. J'APPELLE L'AVIATION !

HERR KOMMANDANT, NOUS SOMMES ATTAQUÉS PAR UNE ESCADRILLE DE HEU... DE...
WAS ? BLOCH ? SPITFIRE ?
! BEN...
HEU...
BATISSE 01-1936
C'EST À DIRE QU'ON A LES AVIONS, ON A LES PILOTES MAIS ON N'A PAS LES HÉLICES.
RESTEZ EN FORMATION
ROGER !
!? !? !?
VRRRRR
TAKATAKATAK
ALORS HOP ! SYSTÈME D ! NOUS VOILÀ. ON VA PAS SE LAISSER ABUSER PAR DU MATÉRIEL !

LA MARCHE A LA GUERRE, 1860

LORS DU CONFLIT qui oppose en 1870 la France à l'Allemagne sous la direction de la Prusse, notre pays est seul, sans appui, sans allié. Pour comprendre les raisons de cette situation, revenons sur la décennie qui précède l'affrontement entre les armées de Napoléon III et de Guillaume Ier.

Jean-Philippe IMBACH

Au lendemain de la guerre de Crimée, le Second Empire est à son apogée, la France est réellement le « centre du monde ». Mais, en 1859, la campagne d'Italie amorce déjà le déclin. Elle révèle les problèmes d'organisation de l'armée française, la faiblesse du haut commandement, le désordre et l'imprévoyance des services d'intendance. Malheureusement, ces insuffisances sont oubliées dans l'euphorie de la victoire. Malgré tout, en 1860, la France est la puissance dominante en Europe et, *ipso facto*, dans le monde. Si la Russie, l'Autriche et l'Angleterre sont aussi des « grandes » puissances, la Prusse apparaît en revanche comme une puissance de second rang. Son armée n'a même pas pu venir à bout du Danemark en 1850. Mais une réforme profonde de l'appareil militaire prussien est en cours.

En Allemagne, la Confédération germanique est le théâtre de l'antagonisme croissant entre la Prusse et l'Autriche. Au lendemain des guerres du Premier Empire, cette confédération remplace la Confédération du Rhin, substituée elle-même au Saint-Empire Romain germanique par Napoléon. La Confédération germanique n'est pas une union du peuple allemand, au grand désespoir des nationalistes, mais simplement une association de souverains indépendants, dominés par la maison des Habsbourg.

Le dernier carré de l'arrière garde du 6e corps du maréchal Canrobert dans le cimetière de St Privat, face à la garde royale prussienne. La résistance acharnée du 6e corps aura coûté plus de 10 000 hommes aux Prussiens.
Alphonse de Neuville, Musée d'Orsay.

- 1870

Un soubresaut de la Pologne

En 1863, éclate une nouvelle insurrection en Pologne, ou plutôt en Russie. En effet, la Pologne n'existe plus. Démembrée au congrès de Vienne en 1815, la partie ouest (Posnanie et Dantzig) revient à la Prusse, le sud (Galicie et Cracovie) à l'Autriche et le reste (la majeure partie dont Varsovie) à la Russie. Le 22 janvier 1863, le pays s'enflamme. Sans forces armées régulières, les Polonais adoptent une tactique de guérilla, tendant des embuscades aux détachements envoyés par le Tsar. En France, les vieilles sympathies révolutionnaires et impériales du début du siècle ressurgissent. L'opinion publique est clairement pro-polonaise, Napoléon III aussi, au titre du « principe des peuples à disposer d'eux-mêmes »

De nombreux volontaires étrangers, principalement français et italiens, rejoignent les rangs polonais. Un ancien officier français, François Rochebrune, met sur pied les « Zouaves de la Mort », dont il fait une troupe de choc. Cette « petite guerre » s'éternise pendant plus d'un an. La répression est féroce, 170 000 soldats russes – cinq fois plus que les insurgés – déferlent sur la Pologne centrale et matent la rébellion par la terreur. Le gouvernement français se contente de prudentes notes diplomatiques : elles n'ont aucun effet pratique et leur seul résultat tangible est d'irriter le Tsar Alexandre II à notre égard. Au contraire la Prusse apporte à la Russie un soutien sans faille, matérialisé par la signature de la convention d'Alvensleben (23 février 1863). Le moment venu la Russie se souviendra de tout ceci...

Pour quelques Duchés de plus...

En 1864 éclate la « guerre des Duchés ». Les duchés de Schleswig et de Holstein, au sud de la péninsule danoise, sont la source depuis longtemps d'un différent entre Danois et Allemands. Un premier conflit, en 1848-1850, s'est terminé par un *statu quo* après une vive résistance des troupes danoises. Ces duchés ne font pas à proprement partie du royaume du Danemark, mais sont possessions personnelles de son roi. Pour compliquer un peu plus la situation, le Holstein est peuplé en très grande majorité d'Allemands et fait partie de la Confédération germanique, alors que la population du Schleswig est mi-danoise, mi-allemande. À la mort du roi danois Frédéric VII, qui décède en 1863 sans héritier, son successeur Christian IX conserve les Duchés au mépris du droit.

La réaction allemande ne se fait pas attendre, d'autant plus que ces duchés occupent une position stratégique, entre l'embouchure de l'Elbe, la mer du Nord et la mer Baltique. Le 1er février 1864, les troupes prussiennes et autrichiennes se lancent à la conquête des duchés et poussent jusqu'au cœur de la péninsule du Jutland. Le 9 mai, le Danemark, vaincu, demande la paix. L'administration du Schleswig est confiée à la Prusse, celle du Holstein à l'Autriche. Cette campagne est la première occasion pour les Prussiens de tester, avec succès, leur armée réformée par Roon et Moltke. Dans toute cette affaire, la France, engagée dans l'expédition du Mexique, est restée neutre, abandonnant à son triste sort le Danemark, son allié fidèle sous le Premier Empire.

Un coup d'œil sur la carte permet de comprendre les enjeux géopolitiques après cette affaire des Duchés. La Prusse et ses alliés se trouvent à l'est et à l'ouest de la Confédération germanique. Une bande de territoires dans la partie centrale de l'Allemagne – Hanovre, Hesse, Nassau – sépare les possessions occidentales et orientales de la Prusse. Ces états « centraux », conscients des convoitises prussiennes, sont les alliés naturels de l'Autriche, comme le sont aussi la Saxe et les états du sud – Bavière, Bade et Würtemberg – que l'hégémonie prussienne inquiète également. De fait, le but de Bismarck est l'unification de l'Allemagne du nord sous l'étroit contrôle de Berlin, pour que les possessions prussiennes du Rhin à l'Oder ne forment qu'un seul bloc homogène. Il est clair que l'Autriche ne peut se laisser ainsi évincer de l'Allemagne.

Un grand jeu diplomatique

Mais, avant que Bismarck ne déclenche un conflit pour régler définitivement le problème de la présence autrichienne en Allemagne, il faut qu'il s'assure de la neutralité bienveillante des autres grandes puissances à commencer par la plus importante, la France. Le futur chancelier craint en effet un traité secret entre Paris et Vienne avec, à la clé, une intervention des Français sur le Rhin une fois que l'armée prussienne sera engagée à fond face à l'Autriche. Bismarck se rend donc en octobre 1865 à Biarritz pour rencontrer Napoléon III. Tous les détails de l'entrevue ne sont pas connus, mais le premier ministre de Prusse fait miroiter à l'Empereur de possibles compensations territoriales sur la rive gauche du Rhin. L'Empereur flaire le piège, d'autant plus que, chantre du « principe des nationalités », il ne pourrait justifier face à l'opinion internationale l'annexion à la France de provinces de langue allemande.

La contre-proposition de Napoléon III est la suivante : que les princes dépossédés par la Prusse de leurs terres sur la rive droite du Rhin reçoivent en dédommagement – aux frais de la Prusse – des possessions sur la rive gauche. L'avantage est de créer des « états tampons » sur notre frontière est. Paradoxalement, plus prussien qu'allemand, Bismarck n'écarte pas cette hypothèse, mais son roi, Guillaume, refuse catégoriquement. Bismarck propose donc une autre solution : le rattachement à la France de provinces étrangères de langue française, à prendre en Belgique ou en Suisse. L'Empereur ne dit rien sur ce point, chacun en reste là, aucun traité n'est signé.

Ces contacts ont permis néanmoins à l'Empereur d'amorcer un rapprochement entre la Prusse et l'Italie, alors que la Prusse soutenait jusqu'ici les revendications de la cour de Vienne sur la Vénétie. Quel est l'intérêt de la France dans cette combinaison ? En fait, malgré ses succès passés, la Prusse est à l'époque une puissance de second ordre et il ne fait aucun doute que ses armées seront balayées par celles de l'Autriche, la deuxième puissance militaire après la France. Le but de la manœuvre est donc de renforcer la Prusse pour que le futur conflit soit plus équilibré. Mais, même avec cet appui, les stratèges français sont persuadés que la guerre entre les deux blocs allemands sera longue et difficile et se terminera nécessairement au profit de l'Autriche. Les deux belligérants en sortiront épuisés... au grand avantage de notre pays.

L'Autriche isolée

Ce renversement d'alliance est difficile, mais au combien profitable : l'Autriche serait attaquée sur deux fronts opposés, au nord et au sud. De prime abord, les premiers contacts entre les cabinets de Berlin et de Florence sont plus que réservés, mais peu à peu l'idée de ce rapprochement fait son chemin. Pour l'Autriche de plus en plus isolée, l'heure est grave et de solides contre-propositions sont faites : elle offre rien moins que la cession de la Vénétie

ACHILLE BAZAINE, CE MILITAIRE QUI REVAIT D'UN DESTIN POLITIQUE

En ce 6 août 1870, les troupes du général Frossard, que Bazaine surnomme avec dédain le « maître d'école », se font étriller à Spicheren. Malgré les appels à l'aide lancés par Frossard, Bazaine ne bronche pas et une partie de ses propres troupes restent l'arme au pied, à vingt minutes en train de la bataille. Bazaine ajoute : « *Laissons lui gagner son bâton de maréchal* ». Las, Spicheren est une défaite, la bataille des frontières est perdue. L'armée du Rhin retraite vers Châlons, par Metz et Verdun. Le 12, François Achille Bazaine est enfin promu généralissime de l'armée du Rhin. *L'Illustration* titre « *Le gage assuré de la revanche* » !

● Une belle carriere

Quelle belle promotion pour ce soldat de toujours, né à Versailles en 1811, entré dans l'armée en 1831 et qui a gravi un à un tous les échelons de la hiérarchie. Certes, sa dernière campagne, au Mexique, lui a laissé un arrière-goût d'inachevé. Il a dû, sur ordre express de l'Empereur, quitter avec le corps expéditionnaire français les chauds paysages des Amériques. De rage, il a fait noyer toutes les poudres et détruire tous les dépôts, ne laissant rien à Maximilien. Bazaine rêvait « pour lui au Mexique la fortune de Bernadotte en Suède »... il se retrouve en garnison à Nancy, en semi-disgrâce. L'approche du conflit lui redonne l'occasion de commander à nouveau un corps d'armée.

Revenons à ce mois d'août 1870, où le maréchal, en même temps que son titre de général en chef, reçoit « le mandat impératif de passer la Moselle pour se replier dans les plaines de Champagne ». Mais, passif, il se laisse rattraper et encercler autour de Metz, suite aux batailles de Rezonville (16 août) et Saint-Privat (le 18). Le roi Guillaume de Prusse écrit à sa femme le 24 : « *Si Bazaine veut percer, il en a les moyens* » Oui, mais Bazaine ne veut pas, car « percer », c'est marcher au-devant de l'armée de son confrère et néanmoins rival, le maréchal Mac-Mahon. Bref, bien qu'il ait assuré le gouvernement que son armée tente tout pour briser le cercle prussien, il n'effectue pas de tentative sérieuse et décide de préserver son armée.

La défaite de Mac-Mahon à Sedan, le 1er septembre, ne l'affecte pas autant que, trois jours plus tard, l'apparition incongrue de son point de vue, d'un gouvernement républicain. Bazaine est tout autant surpris que von Moltke, le stratège prussien : la quasi-totalité de l'armée régulière française est détruite, prisonnière ou encerclée et un nouveau gouvernement dit de « Défense Nationale » relève le gant et déclare la « guerre à outrance ». Horreur, ce gouvernement insurrectionnel est constitué d'« usurpateurs », de « délégués de la canaille », avec comme figure emblématique... « Gambetta-le-Rouge » ! De fait, pour les « honnêtes gens », dont font partie les généraux de l'armée du Rhin, l'ordre social est en péril. L'ordre général que Bazaine fait porter à la connaissance des troupes le 16 septembre est explicite : « *Nos obligations militaires envers la patrie en danger restent les mêmes. Continuons donc à la servir avec dévouement et avec la même énergie, en défendant son territoire contre l'étranger et* ***l'ordre social contre les mauvaises passions*** ». Le ton est donné.

● L'ennemi de l'intérieur

De fait, il faut bien reconnaître que l'ensemble du haut commandement de l'armée du Rhin est hostile au nouveau régime qualifié de « République des avocats parisiens ». Le 7 octobre, Bazaine demande que les généraux de corps lui livrent par écrit leurs sentiments. Canrobert souhaite un arrangement qui permettrait à l'armée de Metz de « rendre des services utiles au pays ». Frossard est plus direct puisqu'il précise qu'il faut que l'armée du Rhin soit « *prête à être portée sur les points où la nécessité de sauvegarder l'ordre social nécessiterait notre intervention* ». L'ennemi n'est plus le Prussien au casque pointu, mais l'ouvrier des faubourgs en blouse de travail[1]. De plus en plus, Bazaine se voit comme le sauveur des « gens de bien ».

S'en suit un ballet diplomatique savamment orchestré par le rusé chancelier von Bismarck. Les Allemands laissent sortir de Metz des émissaires qui se précipitent non pas vers Tours, où siège le gouvernement provisoire, mais vers Londres, où l'Impératrice est en exil. Cruelle déception, Eugénie refuse toute compromission avec les Prussiens, qui demande comme prix de la paix la cession de l'Alsace-Lorraine. Pour la même raison, Jules Favre repousse les offres du chancelier. Ce dernier s'empresse néanmoins de préciser à son interlocuteur républicain : « *Bazaine n'est pas à vous* ».

Effectivement, le jeu du maréchal est de plus en plus trouble. Le 26 octobre, un conseil de guerre se déroule dans Metz. Bazaine a appris quelques heures auparavant que l'armée peut tenir huit jours de plus : « *Et que voulez-vous que cela me fasse, monsieur l'Intendant ? Vous auriez des vivres pour quinze jours que cela ne changerait rien à la situation !* » De fait, comme le craignaient les Républicains, la reddition est à l'ordre du jour, alors que les remparts de Metz, place forte de premier ordre, n'ont pas été effleurés par le moindre obus prussien. Une voix demande s'il faut mettre hors de services les équipements. Il est vite rembarré : ce serait déloyauté.

● Une capitulation honteuse

L'acte de capitulation est signé le 27 octobre avec date effective le 29 à midi. Bazaine obtient les honneurs militaires, mais refuse d'en bénéficier : il n'aura pas à passer ses troupes en revue. Il décroche également l'autorisation pour les généraux de conserver et emporter avec eux « *tout ce qui leur appartient personnellement* ». Le maréchal quitte ses troupes en catimini, le 29 de bon matin, dans sa voiture particulière, sans oublier son argenterie et le reliquat des fonds secrets de l'armée. Il ne manque pas non plus, au dernier moment, de distribuer largement croix et promotions : sept généraux de brigade sont nommés la veille de la capitulation. En prenant congé de son état-major, il leur dit : « *Cette affaire aura au moins un bon côté ; elle fera cesser la résistance de Paris* ». Et pour finir : « *Au revoir, Messieurs, dans un mois, à Paris* ».

La dernière proclamation faite à l'armée par Bazaine est dans la droite ligne des précédentes : « *Évitons partout, pour la réputation de cette armée, les actes d'indiscipline comme la destruction d'armes et de matériel* ». Les Prussiens sont comblés. Ils s'attendaient à recueillir 80 000 prisonniers, ils en comptent 173 000, dont trois maréchaux, cinquante généraux, six mille officiers. Le matériel récupéré en parfait état est de vingt-trois millions de cartouches, plus de deux cent mille fusils (principalement des Chassepots), près de mille cinq cents pièces d'artillerie et trois millions de projectiles...

Pire encore, malgré les promesses faites de les brûler, cinquante-trois drapeaux intacts sont remis à l'ennemi. Seuls trente et un ont été détruits par des officiers subalternes qui se méfiaient avec raison de leur hiérarchie. Les victuailles aussi ne manquent pas. Les Prussiens revendent une partie des cent mille rations de lard à la population messine, pendant que les soldats français partent en captivité le ventre creux... Onze mille d'entre eux ne reviendront pas ; plus que tous les tués sur les champs de batailles de l'armée du Rhin au mois d'août.

● Coupable et victime

Les Allemands ne perdent pas de temps et lancent leurs armées libérées vers l'Ouest, la première au nord de Paris, la seconde au sud. Bismarck respire. Il déclarera après la guerre que si l'armée du Rhin avait tenu un mois de plus, il aurait fallu, pour faire face aux armées levées en province, suspendre – au moins temporairement – le siège de Paris. Metz tombée, la défaite française est inéluctable. Paris tiendra encore de longs mois. Enfin, le 28 janvier 1871, un armistice clôt cette funeste guerre. Mais les actes de Bazaine ne sont pas oubliés.

Sous la pression de l'opinion publique, une enquête est diligentée et un procès s'ouvre en octobre 1873. Il faut une victime expiatoire : Bazaine fera l'affaire. Il est certes coupable, mais ces condisciples aussi. Toutefois Bazaine était leur chef, le premier d'entre eux, il servira donc de bouc émissaire. Le rôle des autres généraux et maréchaux de l'armée du Rhin est soigneusement occulté. L'honneur de l'armée est en jeu, et la toute jeune République a besoin du soutien sans faille d'un bras armé. Les jeux sont faits, le résultat est couru d'avance. Le 10 décembre, Bazaine est dégradé et condamné à mort, sentence immédiatement commuée par le nouveau président – Mac-Mahon – en vingt ans de détention. À peine huit mois plus tard, Bazaine s'échappe et s'enfuit à Madrid où il meurt paisiblement en 1888. Laissons le mot de la fin à un grand militaire et politique, Napoléon Ier, qui affirmait : « *Un commandant de forteresse ne doit pas faire de politique* ». Bazaine l'a fait, il s'est perdu...

1 - Des comportements similaires se produisent encore en 1940, avec des professions de foi du type « *Plutôt Hitler que le Front Populaire* ».

Evolution de la situation de 1860 à 1870

- Prusse
- Alliés de la Prusse
- Zone d'administration prusienne en 1865
- Autriche
- Alliés de l'Autriche
- Zone d'administration autrichienne en 1865
- Acquisition Prusienne en 1866
- Acquisition Italienne en 1866 et 1870
- Transport de troupes prussiennes par voies férrées
- Confédération germanique
- Confédération de l'Allemagne du Nord

Page précédente : **Même si la guerre de 1870 fait moins de victimes que les deux à venir, les Français déploreront tout de même 139 000 morts contre seulement 37 000 pour les Allemands.** *Alphonse-Marie de Neuville, Musée des Beaux-Arts de Caen, Giraudon.*

à l'Italie et les mains libres pour la France sur la rive gauche du Rhin, si ces deux pays restent tous les deux neutres dans le futur conflit. L'Italie refuse net, car elle devrait indirectement la Vénétie à la France. Elle préfère prendre cette province par les armes. Le 8 avril 1866, malgré les méfiances réciproques, un traité secret est signé entre la Prusse et l'Italie.

Quant à la Russie, mécontente des positions autrichiennes sur les conflits russo-turcs, elle n'apporte aucun soutien à la monarchie des Habsbourg. Malgré tous ses efforts, l'Autriche est belle et bien seule. Elle parvient juste à s'assurer de la France dont elle craint l'intervention aux côtés de la Prusse et de l'Italie. Le 9 juin, une convention est signée entre Vienne et Paris : en échange de la neutralité de la France, l'Autriche s'engage à remettre la Vénétie à l'Italie, quel que soit le résultat du conflit. Bref, la grande gagnante de ce ballet diplomatique est l'Italie qui devrait dans tous les cas recouvrer Venise.

Il est temps pour Bismarck de bouter l'Autriche hors de l'Allemagne, malgré les réticences de Guillaume Ier qui craint la puissance de son voisin. L'administration des Duchés est un bon moyen d'envenimer les relations avec Vienne. Le 1er juin, l'Autriche propose que le Holstein exprime ses desiderata sur son futur sort. En réponse, la Prusse envahie le duché le 8 juin. Immédiatement, Vienne convoque la Diète de la Confédération germanique et obtient par neuf voix contre six, le 11 juin, la mobilisation de l'armée fédérale. Aussitôt, la Prusse et ses alliés se lancent à l'assaut du Hanovre, de la Saxe, de la Hesse, de la Bavière et de la Bohême. La victoire décisive de Sadowa, le 3 juillet 1866, ouvre la route de Vienne aux armées prussiennes et sauve l'Italie, vaincue sur terre à Custozza (le 24 juin) et sur mer à Lissa (20 juillet).

UN TRIOMPHE INOPINÉ

Cette victoire surprise acquise en quelques semaines ne fait pas les affaires de la France. Certes, Bismarck est inquiet, il craint toujours une intervention des troupes de Napoléon III sur le Rhin, intervention qui annihilerait tous les bénéfices de la campagne. Malheureusement, engagé au Mexique, persuadé d'un succès de Vienne, Paris n'a absolument rien préparé dans l'hypothèse « farfelue » d'une victoire des armées prussiennes. L'armée française est prise complètement au dépourvu. Qui plus est, elle n'est pas prête : ses effectifs sont réduits et son armement obsolète. Le Dreyse, le fusil à aiguille des Prussiens, au chargement par la culasse et au tir rapide, n'a pas d'équivalent chez nous. Nos fantassins sont encore armés d'un fusil se chargeant par la bouche.

En fait, le premier ministre de Prusse doit faire face à un danger plus grave que celui de la France : maintenant que la monarchie des Habs-

Combats du 23e régiment d'infanterie à la bataille de Rezonville le 16 août 1870.
Peinture de Pierre-Georges Jeanniot, Musée des Beaux-Arts, Pau.

bourg a un genoù à terre, le roi Guillaume veut pousser son avantage au maximum en obtenant de substantiels gains territoriaux au détriment direct de l'Autriche, de la Saxe et des grands états du sud de l'Allemagne. Bismarck doit user de toute son influence pour que le roi fasse machine arrière. En fait, grand politique, le futur chancelier ne veut pas humilier ses adversaires et s'en faire des ennemis implacables. Le roi de Prusse n'est pas facile à convaincre. Bismarck met sa démission dans la balance. Le prince héritier vole au secours du vieux diplomate et réussit à faire plier son père qui marmonne qu'on lui demande, à lui le vainqueur, « une paix honteuse ».

Les hostilités cessent le 22 juillet et les pourparlers s'engagent entre une Autriche résignée et une Prusse conciliante. Par la paix de Prague, le 23 août 1866, La Prusse obtient la dissolution de la Confédération germanique et la création d'une Confédération de l'Allemagne du Nord d'où Vienne est totalement exclue. Cette confédération est un vrai état fédéral, sous l'égide de la Prusse. Son président héréditaire est le roi de Prusse, et son premier chancelier, Bismarck. Le Hanovre, la Hesse-Cassel, le Nassau et Francfort sont annexés par Berlin, avec l'accord tacite de Napoléon III. Ces nouveaux territoires représentent pour la Prusse un gain de quatre millions et demi de personnes. La France souhaite, pour maintenir un équilibre, des compensations équivalentes.

La politique des pourboires

Mais rien n'a jamais été signé entre la France et la Prusse sur d'éventuels dédommagements, tant Napoléon III et son entourage étaient persuadés de la défaite de Berlin. Effectivement, Bismarck se montre très réservé vis-

L'ARTILLERIE EN 1870, UNE QUERELLE ENT

Alors que les bouches à feu n'ont guère évolué au cours du siècle précédant les guerres napoléoniennes, de nombreuses améliorations et des changements radicaux sont apportés aux pièces d'artillerie tout au long du XIXe. La période précédant la guerre de 1870 est celle des choix cruciaux. De nombreuses commissions sont créées, des essais sont menés, les partisans de chaque solution s'affrontent. Quatre points principaux sont débattus : le type de tube – lisse ou rayé ? –, le métal des canons – bronze ou acier ? –, la méthode de chargement – par la culasse ou par la bouche ? – et le système d'explosion des obus – à l'impact ou par fusée ?

● Le choix des ames

Le premier point est celui qui est le plus facilement traité. En 1870, tous les canons sont rayés. Cela confère une précision accrue aux pièces, surtout aux grandes distances, à partir de 2000 mètres. Certes, les nostalgiques des âmes lisses regrettent le « tir roulant », comme sous le Premier Empire, où le boulet plein balaye le champ de bataille en renversant tout sur son passage. Mais l'obus oblong utilisé sur le matériel rayé est plus polyvalent que le boulet. En outre, environ deux fois plus lourd à calibre égal, l'obus favorise l'étanchéité entre le tube et la munition : la quantité de poudre à canon nécessaire au tir est d'environ un tiers du poids du projectile sur une pièce lisse, contre à peine un dixième sur une rayée.

Mis à part l'âme rayée des canons, seul point commun des deux systèmes, l'histoire a retenu que l'artillerie prussienne est constituée d'un matériel Krupp « moderne » – en acier, à chargement par la culasse et dont les obus explosent à l'impact. Au contraire, le système français « de La Hitte » – en bronze, se chargeant par la bouche, où l'obus explose au moyen d'une fusée amorcée au moment du tir – est vu *a posteriori* comme « obsolète ». Effectivement, l'artillerie de Guillaume Ier domine outrageusement celle de Napoléon III et Alfred Krupp, propriétaire des aciéries du même nom, fait fortune et y gagne un surnom, « le roi du canon ». Mais les choix français étaient-ils donc si mauvais ?

● Une question de poids

Commençons par étudier le choix du métal. Comme le bronze est plus « mou » que l'acier, les rayures d'une pièce en bronze s'usent plus vite que celles en acier. En outre, le bronze s'accommode mal des fortes charges nécessaires au tir à longue distance. Le remplacement du bronze par l'acier paraît naturel. Mais ce dernier est bien plus lourd et la mobilité des pièces de campagne s'en ressent. L'acier est donc réservé avant tout aux pièces fixes, dans les places fortes ou à bord des bateaux (où leur poids, faisant office de lest, est même un atout). De plus, les aciers fabriqués à cette époque sont loin d'avoir la qualité des productions de la fin du XIXe : il est difficile d'obtenir un acier homogène, ni trop mou (il se déforme), ni trop dur (il devient cassant).

À partir de 1856, les Prussiens décident néanmoins d'équiper progressivement leur artillerie de pièces en acier. Lors de leur emploi, des éclatements sans cause apparente se produisent : après six incidents en temps de paix, cinq autres ont lieu en condition de combat (pendant la guerre de Bohème en 1866), causant morts et blessés. L'émotion est grande. L'utilisation de l'acier est remise en cause et une vive polémique se développe. Les officiers d'artillerie pestent : « *Donnez-nous des canons qui soient en bois si vous voulez ; mais qu'ils n'éclatent pas !* ». Le 21 août 1868, le retour au bronze est décidé pour les pièces de campagne, mais le roi, partisan convaincu de l'acier, temporise, ne signe pas le décret d'application et l'armée allemande participe au conflit de 1870 en conservant ses Krupp.

● Précis mais complexe

Le chargement par la culasse est un autre sujet de discussion. On lui reproche une complexité accrue, tant lors de sa fabrication que lors de son utilisation, le tout sans réelle amélioration de la cadence de tir. Il est vrai que des essais pratiques ont montré que le chargement par la culasse est plus rapide que celui par la bouche dans un rapport d'à peine 12 sur 11. C'est négligeable. Bref, les deux systèmes permettent un tir à une cadence équivalente de deux coups par minute, cadence qui peut même être doublée pour un tir à mitraille d'une pièce se chargeant par la bouche.

Par ailleurs, l'étanchéité du système de fermeture de la culasse n'est pas parfaite, ce qui favorise les incidents de tir. Lors de la guerre de Sécession, les troupes confédérées règlent de manière expéditive ce problème... en soudant les culasses des quelques pièces de ce type que le Sud possède. Elles finiront le conflit en se chargeant par la bouche. Pourtant, le chargement des pièces rayées est plus simple avec une culasse mobile : au contraire d'un chargement par la bouche, il n'est nul besoin de « forcer », avec le risque de l'abi-

La brigade Martin des Pallières de l'infanterie de marine, à l'assaut du village de Bazeille défendu par les chasseurs bavarois. Bataille de Sedan, 1er septembre.
Lucien-Pierre Sergent, Musée des TdM, Fréjus.

E LES « ANCIENS » ET LES « MODERNES »

mer, l'obus sur toute la longueur du tube.

Pour l'heure, l'utilisation du chargement par la culasse semble incontournable seulement pour les canons d'« embrasure », à bord des navires et des fortifications : grâce à leur culasse mobile, les servants peuvent les recharger sans s'exposer au feu ennemi et sans être obligés de les rentrer complètement à l'abri. Les Prussiens font donc figure de précurseurs en équipant également leurs pièces de campagne d'une culasse mobile, culasse qui, à ce stade de développement, contribue « seulement » à améliorer la précision des tirs. Bref ce système n'est pas encore en 1870 un mécanisme simple et fiable qui modifie de manière substantielle la cadence de tir. Notez que plus de deux cents pièces d'artillerie allemandes subiront des incidents de tir lors de la campagne de 1870 : 184 seront mises temporairement hors service et 27 définitivement. Les Français restent par contre fidèles aux pièces de campagne se chargeant par la bouche, plus simples, plus solides, moins chères, mais aussi moins précises.

● Simple et percutant

Pour ce qui est du métal et du système de chargement utilisés, l'écart entre les matériels français et prussiens n'est pas très important. Au contraire, le système choisi pour déclencher l'explosion des obus est nettement plus performant côté allemand : c'est le choc, l'impact de l'obus sur le sol, qui le fait éclater. Certes, dans les terrains souples, ces obus « percutants » ont une propension à s'enfoncer dans la terre avant d'exploser (ce qui réduit leur efficacité) et quelques fois même à ne pas fonctionner. Mais le mécanisme est simple, ne nécessite pas de réglage particulier, donne des résultats réguliers et la crainte de voir exploser prématurément les obus lors de leur transport s'avère infondée.

Le fonctionnement des obus français est plus délicat. L'explosion qui propulse l'obus dans le tube du canon met également le feu à une « fusée » qui déclenche un peu plus tard l'explosion de l'obus. Bien employé, l'obus éclate en vol et arrose les troupes adverses. Pour régler la distance où l'obus doit exploser, ce dernier porte une série d'évents correspondant à des durées de combustion plus ou moins longues. Avant de charger la pièce, l'artilleur doit donc estimer la distance de l'ennemi et libérer l'évent correspondant. Dans le stress du combat, les méprises sont nombreuses, d'autant plus que six évents, donc six choix, sont possibles. Pour remédier à ce problème, seuls deux évents sont laissés sur les obus utilisés en 1870. Le premier déclenche l'explosion de l'obus à environ 1500 mètres, le second à 2900. Même si la zone d'effet de l'obus fait environ 400 mètres de profondeur, il reste quand même un espace mort, entre 2000 et 2500 mètres, qu'une batterie a des difficultés à battre de son feu[1]. Un palliatif consiste, si le terrain le permet, à faire ricocher les obus pour qu'ils ralentissent, atterrissent et éclatent dans cette zone, mais l'exercice est ardu et les rebonds successifs peuvent éteindre la fusée. En fait le seul avantage du système français réside dans son utilisation dans les terrains spongieux ou contre les habitations. Dans ce dernier cas, l'obus peut traverser le mur d'une maison et éclater à l'intérieur, provoquant de lourdes pertes parmi les défenseurs.

● Une question d'argent

L'écart entre les systèmes « Krupp » et « de La Hitte » n'est donc pas aussi important qu'une analyse superficielle le laisse paraître. Certes, le matériel prussien possède quelques avantages, mais l'artillerie impériale n'est pas équipée en 1870 d'un matériel complètement obsolète. Les principales raisons de la faillite de l'« arme savante » sont à rechercher ailleurs.

De toute façon, l'artillerie française ne bénéficie pas dans les années 1860-1870 des crédits qui lui permettraient de moderniser son matériel. Dans un contexte général de réduction des budgets militaires, Napoléon III doit faire des choix cornéliens. Comme les victoires prussiennes de 1866 sont avant tout le fait des fantassins, il choisit de privilégier la même arme – l'infanterie, point fort des armées impériales – en lançant la production de plus d'un million de Chassepot. Quant aux maigres ressources allouées à l'artillerie, elles servent à la mise au point du « canon à balles » et du « canon de 7 », moderne, à chargement par la culasse. Seule la production du premier peut être lancée avant le début des hostilités.

L'artillerie saura tirer les leçons de ses cinglantes défaites de 1870 et se remettra à l'ouvrage avec ferveur. Près de trente ans plus tard, ses recherches aboutissent à un nouveau canon, moderne, révolutionnaire, en avance sur son temps et doté d'une cadence de tir de 20 à 30 coups par minute. Compagnon des « poilus » de 14-18, le « 75 modèle 1897 » sera l'arme de la revanche...

1 - Pour les distances plus courtes, une autre munition – la boîte à mitraille – est utilisée.

à-vis des exigences françaises et les accueille froidement. Il temporise, pendant que tous les « petits » pays le long du Rhin signent des alliances offensives et surtout défensives avec la Prusse, de crainte d'être absorbé par la France. Enfin, un terrain d'entente est trouvé avec le possible rattachement du Luxembourg à la France. Un projet de traité envisage aussi des compensations territoriales aux dépens de la Belgique.

Le grand-duché du Luxembourg – qui fait partie de la Confédération germanique et possède une garnison prussienne – est propriété personnelle du roi de Hollande. Ce dernier n'est pas opposé à la vente de son bien. Les transactions commencent. Quand l'opinion publique allemande l'apprend, la presse s'enflamme et parle d'« *espérances inadmissibles et irréalisables* », les journaux ultras nationalistes titrent « *Pas un pouce de terre allemande, plutôt la guerre !* ». Bismarck a beau jeu de s'opposer *in fine* à cette vente en expliquant qu'il est débordé par son parlement et son opinion publique. La France est mise devant le fait accompli. Que faire devant cet affront ? Reculer et perdre la face ou accepter la guerre avec toutes les chances de la perdre ? Une troisième solution est trouvée : la diplomatie française pose la question de la neutralité du Luxembourg.

Au grand regret de Berlin, une conférence internationale s'ouvre sur ce sujet à Londres, le 7 mai 1867. La guerre de Bohême est trop proche, la Prusse ne peut pas faire figure d'agresseur, car elle n'est pas sûre que, dans ce cas, les états annexés et ceux du sud de l'Allemagne la suivront face à la France. Il est donc décidé que la souveraineté du Luxembourg reste aux Pays-Bas, que sa forteresse sera démantelée, que la garnison prussienne qui l'occupe devra l'évacuer et que le grand-duché deviendra neutre. Von Moltke enrage :

En 1870, l'armée française est trop souvent statique. Le 16août 1870, à Rezonville, Bazaine ne saisit pas l'opportunité decontre-attaquer et détruire une fraction de l'armée allemande éprouvéepar de sanglants combats.
Edouard Detaille, Chateau de Versailles, Giraudon.

« *Aujourd'hui, nous avons pour nous cinquante chances* [de gagner la guerre] ; *d'ici un an, nous n'en aurons plus que vingt-cinq* ». La France se tire avec brio d'une situation qui menait droit à la guerre. Elle n'en est pas moins perdante. Napoléon III ajoute : « *J'ai cru à la foi jurée, à la reconnaissance... En politique c'est une faute !* ». Effectivement, sa « politique des pourboires », conséquence de son imprévoyance, est un grave échec. L'Empereur aurait dû méditer ces paroles prémonitoires de Machiavel : « *Se prêter à l'agrandissement de ses voisins, c'est préparer son propre amoindrissement* ».

Venise et Rome !

En juillet 1866, juste après Sadowa, l'Autriche s'empresse de céder la Vénétie... à la France et demande vainement l'interposition de troupes françaises entre les belligérants du front sud. Napoléon III fait immédiatement don de cette province à l'Italie et demande au cabinet de Florence d'arrêter les hostilités. Au grand soulagement des Prussiens, les Italiens – blessés dans leur amour propre par ce « cadeau » qu'ils n'ont pas sollicité – poursuivent leurs combats, empêchant les Autrichiens de reporter leur armée du sud vers le nord, à la rescousse des armées défaites en

Les deboires de l'« arme savante »

Lors de la guerre de 1870, la « faillite » de l'artillerie française est d'autant plus remarquée que son homologue participe activement aux succès des armées allemandes. Et pourtant cette artillerie prussienne, équipée du même système d'armes – les canons « Krupp » –, est complètement discréditée quatre ans plus tôt, au lendemain de la guerre de Bohème.

De fait, en 1866, face aux armées autrichiennes – équipées de pièces en bronze se chargeant par la bouche –, l'artillerie ne répond pas aux attentes du haut commandement prussien, qui doit s'appuyer avant tout sur son infanterie pour gagner les batailles. Une analyse des causes de cet échec montre qu'il faut revoir la doctrine d'emploi plus que le matériel. Les batteries sont mal dirigées, font route en queue des colonnes de marche, d'où des difficultés pour se déployer rapidement au début des actions, etc. Bref, l'artillerie arrive toujours trop tard, en trop petit nombre, sous les railleries et les quolibets des fantassins.

● Une réforme salutaire

Les quelques années de répit avant le « choc » redouté contre l'armée française sont donc mises à profit pour réformer en profondeur cette arme. Von Hindersin, l'inspecteur général de l'artillerie, s'attelle avec ardeur à cette tâche. Il commence par faire mettre au rebut les pièces à canon lisse qui équipent encore 30 % des batteries. Le vieux général crée ensuite une école d'application pour former les officiers d'artillerie. Comme les crédits font initialement défaut pour cette école, les études des premières promotions se font aux frais des élèves. Les établissements Krupp travaillent aussi à améliorer leurs canons d'acier, en particulier l'étanchéité et la résistance des culasses.

Lorsque la guerre éclate en juillet 1870, l'artillerie allemande est prête, bien entraînée, confiante en ses capacités et en sa nouvelle doctrine de combat. Contrairement à l'armée française, l'artillerie de réserve au niveau de l'armée n'existe plus : le maximum de pièces est mis en batterie au plus tôt dans la bataille. Elles interviennent en masse et un ouragan de feu s'abat sur les positions françaises. Ensuite, elles « manœuvrent par le feu », balayant le champ de bataille au gré des événements, quand l'artillerie française tire droit devant elle. La suprématie de l'artillerie allemande est d'autant plus évidente que le nombre de pièces est plus important : un millier de pièces françaises (dont les « canons à balles ») face au double de canons allemands, dans une proportion de quatre pièces pour 1000 hommes chez les Allemands contre à peine deux et demi pour 1000 chez nous.

Qui plus est, l'artillerie française est mal dirigée : les batteries françaises interviennent au compte-gouttes et se font démonter les unes après les autres par des tirs de contrebatterie, laissant l'infanterie sans protection. Les exemples d'incompétence sont légion. À Forbach, le 6 août, un groupe de batteries arrive sur le champ de bataille. Leur commandant demande où il doit se déployer au premier divisionnaire rencontré qui rétorque : « *Je m'en fous !* ». À Saint-Privat, le 18 août, le maréchal Bazaine conserve vingt-quatre batteries d'artillerie en réserve, malgré les demandes réitérées des officiers d'artillerie de marcher au son du canon. Il leur répond simplement de rester sur leurs « bonnes positions » et continue de s'initier au maniement d'un télémètre (!). Aucune batterie n'interviendra ce jour-là...

● Des tactiques antinomiques

Les pièces françaises souffrent aussi d'un défaut majeur : peu précises, elles ne sont pas prévues pour le combat à longue distance et leur portée utile est inférieure d'au moins 500 mètres à leur équivalent prussien. En fait, l'artillerie française a été conçue comme une arme offensive, en appuie des charges d'infanterie. Or, en 1870, la doctrine d'emploi de l'infanterie est purement défensive. Armés du Chassepot, les fantassins attendent les assauts ennemis sur une « belle position ». Ceci s'avère catastrophique pour les artilleurs quand les batteries ennemies s'alignent hors de portée et ouvrent le feu. Dans l'impossibilité d'avancer seules – sans support d'infanterie – vers les lignes allemandes, les batteries se font démonter ou bien doivent se replier à l'abri, abandonnant les fantassins à leur sort. De fait, l'artillerie est mal employée dans les armées impériales, à l'exception notable de celle du 4e corps qui intervient en masse dans les combats du 14 au 18 août, causant ce dernier jour des pertes substantielles au IXe corps du général Manstein qui s'est avancé à portée des canons impériaux.

La République essaye de remédier aux problèmes de l'artillerie. D'une part, la proportion des « bouches à feu » est augmentée, pour compenser aussi la moindre qualité des régiments de marche ou de mobiles. D'autre part, les arsenaux produisent plusieurs centaines de pièces de 7, se chargeant par la culasse et précises jusqu'à 4500 mètres. Si les tout premiers corps formés par la République ne sont pas encore dotés de cette pièce, l'artillerie de réserve des suivants s'en trouve partiellement équipée. De plus, dans la mesure du possible, des obus percutants remplacent ceux avec fusée. Enfin, le plus important, la tactique d'emploi est revue : les batteries interviennent en masse, de manière résolument offensive, et manœuvrent tant par leur feu que par leur attelage.

À Coulmiers, le 9 novembre, l'artillerie du 15e corps, identique à celle des corps « impériaux » (*ie* sans pièces se chargeant par la culasse et sans obus percutants), surclasse son homologue (bavaroise il est vrai). La coordination avec l'infanterie est également poussée plus loin. À ce même 15e corps par exemple, chaque batterie reçoit un soutien d'infanterie permanent et subordonné aux officiers d'artillerie. De toute la campagne, ce corps ne perdra face à l'ennemi qu'une seule pièce, dont l'affût a été détruit par un coup au but.

Lorsqu'on évoque les faiblesses de l'armée de Napoléon III, l'artillerie est justement montrée du doigt, mais les raisons qui expliquent sa faillite ne tiennent pas à un matériel obsolète mais plus sûrement à un emploi inadapté et à des erreurs humaines. Quand les généraux auront pris les mesures nécessaires, il sera trop tard. Même appuyées par une artillerie qui suit une doctrine cohérente, les troupes de réservistes de la toute jeune République ne sont pas de taille à affronter les vétérans allemands. L'Alsace et la Lorraine sont perdues...

Les batailles autour de Metz sont l'occasion pour la cavalerie des deux camps d'effectuer des charges courageuses maissuicidaires, comme celle de ces Dragons à la bataille de Gravelotte.
D'après Emile Brisset, coll. particulière, Giraudon.

Bohême. L'honneur est sauf, l'Italie a tenu ses engagements.

Un an plus tard, quand la crise du Luxembourg fait croire à une guerre imminente entre la France et la Prusse, les patriotes italiens décident d'en profiter pour envahir les états du pape, seule partie de la péninsule italienne qui échappe encore au contrôle du cabinet de Florence. Contre toute attente, les Français débarquent pour appuyer les troupes pontificales et protéger la papauté. L'avance des Garibaldiens sur Rome est bloquée à Mentana, le 3 novembre 1867. Cette bataille est la première sortie opérationnelle du nouveau fusil de l'infanterie française, le « Chassepot ». Le général de Failly, commandant le corps expéditionnaire, déclare avec une pointe d'ironie : « *Les chassepots ont fait merveille* ». L'intervention française et cette remarque blessante retournent l'opinion italienne jusque-là pro-française.

DES RÉFORMES LIMITÉES

Après Sadowa, beaucoup d'observateurs pensent que l'affrontement entre la France et la Prusse pour la suprématie en Europe continentale est inévitable. Napoléon III prépare au mieux cette échéance. Les réformes de l'armée française sont nécessaires mais difficiles, tant elle est imbue de sa supériorité. En outre, la réduction des crédits militaires est à l'honneur. Lors des élections de 1869, seuls vingt-deux candidats sur sept cents ne proposent pas dans leur programme la réduction des crédits alloués aux armées. Dans ces conditions, les réformes en profondeur sont impossibles. Un fort courant pacifiste existe aussi dans l'opinion. Auguste Thiers déclare : « *Il faut être pacifiste pour ne pas alarmer l'Allemagne et pour ne pas donner le sud [de l'Allemagne] à la Prusse* ». De fait, lorsque le conflit éclate en juillet 1870, suite aux manœuvres du chancelier Bismarck, l'armée française est dans une phase de transition. Elle n'a pas fini ses réformes structurelles et, plus grave, aborde la campagne avec un sentiment de supériorité qui la perdra. Bismarck déclarait dès 1863 à propos du Second Empire : « *De loin, c'est quelque chose ; mais de près ce n'est rien* ».

Le pays est également seul face à l'Allemagne. Les Russes, en souvenir de la Crimée et de notre soutien à la révolte polonaise, massent préventivement 300 000 hommes face à l'Autriche qui ne bronche pas. L'Italie se désintéresse ostensiblement de notre sort... et profite de nos premiers revers et du rapatriement du corps expéditionnaire français pour achever son unification en occupant Rome, le 20 septembre 1870. La ville éternelle devient la capitale de l'Italie. La Grande-Bretagne est furieuse à notre égard, quand Bismarck fait publier dans le *Times* du 25 juillet 1870 le projet de traité discuté secrètement entre Paris et Berlin en 1866. Ces accords prévoyaient une possible annexion de la Belgique par la France. Quant aux états du sud de l'Allemagne, les traités défensifs qui les lient à la Prusse entrent automatiquement en vigueur : contrairement à l'affaire du Luxembourg, la France n'a pas réussi cette fois-ci à rester impassible face aux provocations de Bismarck. Comme au début du siècle, l'agresseur de l'Allemagne est la France d'un « Napoléon » ... qui n'a pas le génie de son oncle. ❐

Remerciements à Philippe Lempereur. et J.-C. Prudhon.

LES INVENTIONS DE MONSIEUR DE REFFYE

Né en 1821, Auguste Verchères de Reffye est adjoint à la manufacture d'armes de Tulle quand Napoléon III le nomme en 1862 directeur de l'atelier d'études d'artillerie de l'Empereur, à Meudon. Le choix est judicieux et cet ingénieur se met au travail avec passion. Les crédits étant limités, l'Empereur subventionne généreusement les recherches sur sa cassette personnelle[1]. Les travaux du laboratoire de Meudon débouchent sur deux réalisations utilisées pendant la guerre de 1870 : le « canon à balles » et le « canon de 7 ».

Le « canon à balles modèle 1866 » est une mitrailleuse au mécanisme primitif qui permet le tir à une cadence de l'ordre de 100 à 150 coups à la minute. Elle est constituée d'un cylindre de bronze percé d'un faisceau de vingt-cinq canons parallèles, en cinq rangées de cinq tubes. Chaque canon a un calibre de 13 mm. Le chargement s'effectue au moyen de « plaques » comportant vingt-cinq cartouches. Une fois la mise à feu successive et le tir des vingt-cinq cartouches réalisé, une nouvelle plaque recharge l'arme, etc.

● UNE ARME TROP SECRETE

Cette arme est développée en partant du constat que les pertes les plus lourdes sont le résultat des feux de salve de l'infanterie ou des tirs à mitraille de l'artillerie. Le but est donc d'obtenir un armement capable de reproduire le même volume de feu, mais à des distances beaucoup plus importantes, entre 1000 et 2000 mètres. Près de deux cents exemplaires sont construits avant le début des hostilités et arment une batterie au sein de chaque division d'infanterie. Malheureusement, le secret[2] qui a entouré le développement de cette arme n'a pas permis de former le haut commandement et les servants qui découvriront au dernier moment son fonctionnement, ses qualités et ses défauts.

Déployés souvent face à de l'artillerie ennemie hors de portée, les canons à balles se font démonter sans pouvoir riposter. Par contre, lorsqu'il faut battre un glacis, défendre un pont ou un défilé, l'arme est d'une redoutable efficacité. Qui plus est, son effet moral est important tant sur l'adversaire que sur ses propres troupes. Quand des régiments amis flanchent, il suffit bien souvent qu'une batterie de canons à balles dételle à proximité, arrose n'importe quoi devant elle et fasse entendre son crépitement, pour que les rangs se reforment. Les armées républicaines en font un usage intensif. En fait, contrairement aux opinions d'avant-guerre, le canon à balles est une arme à part entière, spécialisée dans la défensive et pas un substitut aux pièces classiques qui restent bien plus polyvalentes.

● UN CANON MODERNE

L'autre réalisation de l'atelier de Meudon est une pièce remarquable, à chargement par la culasse : le « canon de campagne de 7 modèle 1870 », appelé communément le « canon de Reffye ». Le poids de l'obus est de 7 kilos (d'où le nom) pour un calibre de 85 mm. Du 15 mai au 19 juillet 1870, des essais comparatifs ont montré que cette nouvelle pièce l'emporte face aux pièces réglementaires de 4 ou de 12. Son grand avantage réside dans sa portée – 4500 mètres – et sa précision (qui permettent de rivaliser avec les canons Krupp), au détriment de la mobilité, surtout en terrain détrempé.

De toute façon, en l'absence de crédits, le déploiement des pièces de 7 en remplacement de celles de 12 n'est pas possible. Il faut attendre l'effondrement du régime impérial pour que leur production soit lancée dans l'urgence. Le laboratoire de Meudon, replié à Nantes, contrôle les livraisons. Près de cent quarante pièces de 7 – en bronze – sortent des ateliers du Creusot et deux cents – en acier – de Saint-Chamond. Quelques batteries sont même fabriquées dans Paris assiégé. Les armées de la République en équipent à la hâte les réserves d'artillerie des corps qui essayent vainement de briser le siège de la capitale.

Malgré leurs qualités, le « canon à balles » et le « canon de Reffye » ne sont que des armes transitoires. La première est tellement novatrice que sa doctrine d'emploi sur le champ de bataille est en devenir. La seconde intervient trop tard et trop peu pour pouvoir faire basculer le conflit. Quant à de Reffye, il survit à son protecteur et, jusqu'à sa disparition brutale en1880, participe activement aux recherches et aux développements de l'artillerie française sous la III[e] République.

1 - Durant son exil en Suisse, Charles Louis Napoléon Bonaparte suit les cours de l'École d'application de l'artillerie et du génie et publie même un *Manuel d'artillerie à l'usage des officiers de la République helvétique*. De fait, Napoléon III possède de solides connaissances en matière d'artillerie (comme son oncle illustre). Loin d'être un frein, l'Empereur suit au contraire de près et encourage du mieux qu'il le peut l'évolution des matériels.

2 - Le secret qui entoure les « canons à balles » est un secret de polichinelle : en 1869, un article technique décrit avec force détails leur fonctionnement dans le *Journal of the Royal United Services Institute*. Malgré ce, l'armée française est maintenue à l'écart et ne connaît rien de précis sur cette arme avant les journées fatidiques d'août 1870.

Les batailles autour de Metz sont l'occasion pour la cavalerie des deux camps d'effectuer des charges courageuses maissuicidaires, comme celle de ces Dragons à la bataille de Gravelotte.
D'après Emile Brisset, coll. particulière, Giraudon.

Bohême. L'honneur est sauf, l'Italie a tenu ses engagements.

Un an plus tard, quand la crise du Luxembourg fait croire à une guerre imminente entre la France et la Prusse, les patriotes italiens décident d'en profiter pour envahir les états du pape, seule partie de la péninsule italienne qui échappe encore au contrôle du cabinet de Florence. Contre toute attente, les Français débarquent pour appuyer les troupes pontificales et protéger la papauté. L'avance des Garibaldiens sur Rome est bloquée à Mentana, le 3 novembre 1867. Cette bataille est la première sortie opérationnelle du nouveau fusil de l'infanterie française, le « Chassepot ». Le général de Failly, commandant le corps expéditionnaire, déclare avec une pointe d'ironie : « *Les chassepots ont fait merveille* ». L'intervention française et cette remarque blessante retournent l'opinion italienne jusque-là pro-française.

DES RÉFORMES LIMITÉES

Après Sadowa, beaucoup d'observateurs pensent que l'affrontement entre la France et la Prusse pour la suprématie en Europe continentale est inévitable. Napoléon III prépare au mieux cette échéance. Les réformes de l'armée française sont nécessaires mais difficiles, tant elle est imbue de sa supériorité. En outre, la réduction des crédits militaires est à l'honneur. Lors des élections de 1869, seuls vingt-deux candidats sur sept cents ne proposent pas dans leur programme la réduction des crédits alloués aux armées. Dans ces conditions, les réformes en profondeur sont impossibles. Un fort courant pacifiste existe aussi dans l'opinion. Auguste Thiers déclare : « *Il faut être pacifiste pour ne pas alarmer l'Allemagne et pour ne pas donner le sud [de l'Allemagne] à la Prusse* ». De fait, lorsque le conflit éclate en juillet 1870, suite aux manœuvres du chancelier Bismarck, l'armée française est dans une phase de transition. Elle n'a pas fini ses réformes structurelles et, plus grave, aborde la campagne avec un sentiment de supériorité qui la perdra. Bismarck déclarait dès 1863 à propos du Second Empire : « *De loin, c'est quelque chose ; mais de près ce n'est rien* ».

Le pays est également seul face à l'Allemagne. Les Russes, en souvenir de la Crimée et de notre soutien à la révolte polonaise, massent préventivement 300 000 hommes face à l'Autriche qui ne bronche pas. L'Italie se désintéresse ostensiblement de notre sort... et profite de nos premiers revers et du rapatriement du corps expéditionnaire français pour achever son unification en occupant Rome, le 20 septembre 1870. La ville éternelle devient la capitale de l'Italie. La Grande-Bretagne est furieuse à notre égard, quand Bismarck fait publier dans le *Times* du 25 juillet 1870 le projet de traité discuté secrètement entre Paris et Berlin en 1866. Ces accords prévoyaient une possible annexion de la Belgique par la France. Quant aux états du sud de l'Allemagne, les traités défensifs qui les lient à la Prusse entrent automatiquement en vigueur : contrairement à l'affaire du Luxembourg, la France n'a pas réussi cette fois-ci à rester impassible face aux provocations de Bismarck. Comme au début du siècle, l'agresseur de l'Allemagne est la France d'un « Napoléon » ... qui n'a pas le génie de son oncle. ❐

Remerciements à Philippe Lempereur. et J.-C. Prudhon.

LES INVENTIONS DE MONSIEUR DE REFFYE

Né en 1821, Auguste Verchères de Reffye est adjoint à la manufacture d'armes de Tulle quand Napoléon III le nomme en 1862 directeur de l'atelier d'études d'artillerie de l'Empereur, à Meudon. Le choix est judicieux et cet ingénieur se met au travail avec passion. Les crédits étant limités, l'Empereur subventionne généreusement les recherches sur sa cassette personnelle[1]. Les travaux du laboratoire de Meudon débouchent sur deux réalisations utilisées pendant la guerre de 1870 : le « canon à balles » et le « canon de 7 ».

Le « canon à balles modèle 1866 » est une mitrailleuse au mécanisme primitif qui permet le tir à une cadence de l'ordre de 100 à 150 coups à la minute. Elle est constituée d'un cylindre de bronze percé d'un faisceau de vingt-cinq canons parallèles, en cinq rangées de cinq tubes. Chaque canon a un calibre de 13 mm. Le chargement s'effectue au moyen de « plaques » comportant vingt-cinq cartouches. Une fois la mise à feu successive et le tir des vingt-cinq cartouches réalisé, une nouvelle plaque recharge l'arme, etc.

● UNE ARME TROP SECRETE

Cette arme est développée en partant du constat que les pertes les plus lourdes sont le résultat des feux de salve de l'infanterie ou des tirs à mitraille de l'artillerie. Le but est donc d'obtenir un armement capable de reproduire le même volume de feu, mais à des distances beaucoup plus importantes, entre 1000 et 2000 mètres. Près de deux cents exemplaires sont construits avant le début des hostilités et arment une batterie au sein de chaque division d'infanterie. Malheureusement, le secret[2] qui a entouré le développement de cette arme n'a pas permis de former le haut commandement et les servants qui découvriront au dernier moment son fonctionnement, ses qualités et ses défauts.

Déployés souvent face à de l'artillerie ennemie hors de portée, les canons à balles se font démonter sans pouvoir riposter. Par contre, lorsqu'il faut battre un glacis, défendre un pont ou un défilé, l'arme est d'une redoutable efficacité. Qui plus est, son effet moral est important tant sur l'adversaire que sur ses propres troupes. Quand des régiments amis flanchent, il suffit bien souvent qu'une batterie de canons à balles dételle à proximité, arrose n'importe quoi devant elle et fasse entendre son crépitement, pour que les rangs se reforment. Les armées républicaines en font un usage intensif. En fait, contrairement aux opinions d'avant-guerre, le canon à balles est une arme à part entière, spécialisée dans la défensive et pas un substitut aux pièces classiques qui restent bien plus polyvalentes.

● UN CANON MODERNE

L'autre réalisation de l'atelier de Meudon est une pièce remarquable, à chargement par la culasse : le « canon de campagne de 7 modèle 1870 », appelé communément le « canon de Reffye ». Le poids de l'obus est de 7 kilos (d'où le nom) pour un calibre de 85 mm. Du 15 mai au 19 juillet 1870, des essais comparatifs ont montré que cette nouvelle pièce l'emporte face aux pièces réglementaires de 4 ou de 12. Son grand avantage réside dans sa portée – 4500 mètres – et sa précision (qui permettent de rivaliser avec les canons Krupp), au détriment de la mobilité, surtout en terrain détrempé.

De toute façon, en l'absence de crédits, le déploiement des pièces de 7 en remplacement de celles de 12 n'est pas possible. Il faut attendre l'effondrement du régime impérial pour que leur production soit lancée dans l'urgence. Le laboratoire de Meudon, replié à Nantes, contrôle les livraisons. Près de cent quarante pièces de 7 – en bronze – sortent des ateliers du Creusot et deux cents – en acier – de Saint-Chamond. Quelques batteries sont même fabriquées dans Paris assiégé. Les armées de la République en équipent à la hâte les réserves d'artillerie des corps qui essayent vainement de briser le siège de la capitale.

Malgré leurs qualités, le « canon à balles » et le « canon de Reffye » ne sont que des armes transitoires. La première est tellement novatrice que sa doctrine d'emploi sur le champ de bataille est en devenir. La seconde intervient trop tard et trop peu pour pouvoir faire basculer le conflit. Quant à de Reffye, il survit à son protecteur et, jusqu'à sa disparition brutale en1880, participe activement aux recherches et aux développements de l'artillerie française sous la III[e] République.

1 - Durant son exil en Suisse, Charles Louis Napoléon Bonaparte suit les cours de l'École d'application de l'artillerie et du génie et publie même un *Manuel d'artillerie à l'usage des officiers de la République helvétique*. De fait, Napoléon III possède de solides connaissances en matière d'artillerie (comme son oncle illustre). Loin d'être un frein, l'Empereur suit au contraire de près et encourage du mieux qu'il le peut l'évolution des matériels.

2 - Le secret qui entoure les « canons à balles » est un secret de polichinelle : en 1869, un article technique décrit avec force détails leur fonctionnement dans le *Journal of the Royal United Services Institute*. Malgré ce, l'armée française est maintenue à l'écart et ne connaît rien de précis sur cette arme avant les journées fatidiques d'août 1870.

LA CAMPAGNE DE FRANCE

10 mai-25 juin 1940

LORSQUE L'ALLEMAGNE déclenche son offensive à l'Ouest, le 10 mai 1940, il lui faudra seulement six semaines pour détruire les armées alliées et emporter une de ses plus brillantes campagnes de la guerre.

Jean-Claude BESIDA

En titre : **Une forte concentration de blindés allemands..., un bombardement de l'aviation française aurait été le bienvenu.** *ECPA*

L'attaque commence par un assaut mixte sur la Hollande. Les troupes aéroportées des 7.FJDiv (Student) et 22.IDLuftlande (Sponeck) frappent au cœur de la « forteresse Hollande » à revers.

COUP DE TONNERRE EN HOLLANDE ET EN BELGIQUE

Pendant ce temps, les 6e (Reichenau) et 18e armée (Küchler) lancent un assaut frontal, sur les chenilles de la 9.PzD (Hubicki) accompagnée de deux régiments SS. D'entrée de jeu, la Hollande est dans une posture extrêmement sérieuse. La petite armée de Winkelmann se bat vaillamment, et réussit même à reprendre les aérodromes de La Haye et certains ponts clefs (Dordrecht) aux envahisseurs. Il s'en faut de peu que l'opération aéroportée ne tourne au fiasco, mais de justesse, les panzers viennent tendre la main aux paras. La jonction est effective, le 13 mai. Enfin, le 14, Rotterdam où l'on se bat toujours fait l'objet d'un raid de la 2.Luftflotte. Au départ, un bombardement d'appui devait être fourni par les Ju-87 à la demande du général Schmidt commandant le XXXIX. Panzerkorps, engagé dans de sérieux combat dans le centre-ville. Sans que l'on sache très bien pourquoi, il a été transformé en un raid de terreur pur et simple (une centaine de Heinkel 111). Ce coup de grâce eut raison de la volonté de résistance de l'armée hollandaise, même si depuis Londres la reine Wilhelmine n'entend pas cesser la lutte. La neutralisation des Pays-Bas, prévue en 24 heures, a tout de même demandé 3 jours et de gros moyens à l'Allemagne : la quasi-totalité du corps aéroporté et de très bonnes troupes motorisées (SS Verfugungs et Leibstandarte).

Pendant que les premiers paras sautent sur les aérodromes et les ponts hollandais, le reste du groupe d'armées A se lance à l'assaut de la Belgique. Les unités belges en position sur le canal Albert estiment avoir « cinq ou six jours au moins » (gal Overstraeten, conseiller militaire du roi Léopold) avant le franchissement de la coupure et le choc. Ce délai est suffisant pour rameuter les permissionnaires, replier les petites unités de couverture et permettre l'arrivée des renforts français. Mais voilà qu'un commando amené par planeur atterrit sur les superstructures du fort d'Eben-Emaël et le neutralise en quelques heures. La surprise est totale, deux des trois ponts sur la Meuse sont capturés intacts. Une fois la position de Liège prise à revers, l'action retardatrice de l'armée belge est sérieusement compromise. Dès les premières heures, de la campagne, il apparaît que la bataille de Belgique ne se passera pas comme prévu. Au lieu d'un combat sur une bonne position défensive avec des troupes ayant eu le temps de se déployer correctement, on aura une bataille de rencontre livrée dans les pires conditions. Les Français maintiennent la manœuvre Dyle et Prioux monte ses deux DLM en avant du dispositif allié, sur Gembloux, où elles vont rencontrer les panzers de Hoepner.

RUPTURE SUR LA MEUSE (10 -14 MAI)

L'attention de tous les protagonistes est attirée sur le Nord (Hollande et moyenne Belgique). Il est très important pour Hitler que l'armée hollandaise soit neutralisée rapidement et que les Français ne puissent établir un front solide en Belgique. Le GQG mesure bien cet enjeu et envoie d'ailleurs d'entrée de jeu huit excellentes divisions tenues en réserve pour mettre le paquet sur ce front-là. Huit divisions engagées trop tôt et qui manqueront cruellement lorsqu'il faudra enrayer la percée des panzers plus au Sud. Finalement, le choc se produit le 12, les DLM de Prioux se heurtent au XVI. Panzerkorps et se comportent plutôt bien, malgré des pertes sérieuses. Gamelin respire : l'alerte a été chaude, mais la bataille défensive semble s'engager correctement.

Le problème vient des Ardennes. Les cinq DLC lancées dans le massif en avant des 2e, 3e et 9e armées se sont heurtées immédiatement à beaucoup plus forte partie que prévu : 7 des 10 panzerdivisionen sont massées là. Dans la soirée du 11 au 12 mai, les états-majors commencent à percevoir que quelque chose ne se passe pas comme prévu. Le QG/NE ordonne ainsi de revoir l'appui aérien au profit de l'Ardenne. Mais il confirme aussi (le 13) le départ de la dernière grande unité mécanisée à proximité du front, la 2e DCR basée à Châlons, pour aller aider la 1re Armée. Cette unité qui aurait pu être utilement employée sur place commence alors un lamentable calvaire de transferts.

C'est que l'état-major croit toujours que rien ne presse, même si la couverture des DLC doit être raccourcie à trois jours au lieu de six. Le franchissement de la Meuse selon les règles de l'art ne se conçoit qu'une fois l'artillerie ennemie déployée sur le terrain, ce qui demande du temps. Malheureusement, dès la nuit du 12 au 13, les fantassins motorisés allemands s'infiltrent : fusiliers de la 5.PzDiv à Dinant, hommes de la 6.PzDiv à Monthermé. Dans la cuvette de Sedan c'est tour le XIX. Panzerkorps de Guderian qui déboule de la forêt. Huntziger n'est pas pressé de gaspiller son précieux soutien d'artillerie et de chasse : « Il faut bien qu'ils reçoivent leur baptême du feu ». Les défenseurs du secteur de Sedan seront servis. C'est ce que l'armée allemande compte de meilleur qui attaque les réservistes des 55e et 71e DI : les schutzen-regiment de trois des meilleures divisions de panzers renforcés par l'IR Grossdeutschland, sans oublier les Ju-87 du VIII. Fliegerkorps de Richthofen. Le 14 mai, la rupture du front est acquise, et si, plus au nord les Français se comportent mieux, il est clair que la dislocation du front de la Meuse est commencée.

La réaction française à cette surprenante percée n'est ni immédiate ni efficace. Dans un premier temps les chefs se couvrent en minimisant le danger. Huntziger en particulier, rassure son monde en expliquant que l'affaire est sous contrôle. C'est pourtant chez lui que la déchi-

Suite page 37...

... Suite de la page 30

rure a été la plus nette. La réaction suivante est à la fois d'éviter un enroulement de la ligne Maginot et de barrer la direction de Paris. Par conséquent, les divisions amenées en renfort (future 6e armée Touchon) vont s'égrener au fur et à mesure de leur arrivée sur le flanc sud de la percée des panzers, tenant solidement la Lorraine du Nord et la Champagne. Le seul problème est que la poussée ennemie ne concerne aucun de ces deux objectifs. La manœuvre allemande vise en effet la mer et l'isolement du corps de bataille engagé en Belgique.

La course à la mer (15 – 24 mai)

Pendant ce temps, le général Doumenc fait affluer dans la région de Laon des bataillons de char et des groupes d'artillerie dont l'amalgame constituera la 4e DCR confiée à De Gaulle. Dans le même ordre d'idée des contacts sont pris le 14 sur le front de la 9e Armée. Bruneau (commandant la 1e DCR) se prépare à passer à l'action, tout comme Aublet (36e DI), Tarrit (1re DINA) et De Lattre (14e DI).

Mais les panzers ne leur laissent aucun répit. Au Nord le XV. Panzerkorps de Hoth traverse de part en part la 9e Armée au bord de la décomposition. Au Sud, le XIX. Panzerkorps (Guderian) couvert par le XLI. Panzerkorps de Reinhardt n'est pas en reste et se lance vers l'Oise et Saint-Quentin. Les deux seules alertes de ces journées initiales viennent de la contre-attaque réussie sur Stonne, malheureusement laissée sans suite, et de la tentative avortée de De Gaulle à Montcornet en avant de l'Aisne avec les premiers éléments de sa 4e DCR. Les trois autres DCR quant à elles ont connu un bien triste sort : 1re cuirassée qui engage le combat en enfant perdu le 15 et se fait laminer en 24 heures entre les colonnes parallèles des 5. et 7.Panzer, 2e DCR dont les éléments sont dispersés sur un front de 60 km par les aléas des transports et qui disparaît de l'ordre de bataille en tant qu'unité constituée, 3e DCR qui est diluée dans une mission de défense statique en Lorraine du Nord avec la 3e DIM après avoir aidé le 51e RI à reprendre Stonne. Au même moment, les unités récupérées par le QG de la 6e Armée viennent s'aligner au sud du couloir des panzers et protègent la Champagne d'une hypothétique invasion. Dans la fournaise, ce qui reste de la 9e Armée s'accroche à quelques localités dans une région sillonnée d'éléments ennemis. Finalement Giraud et son état-major sont capturés près du Catelet le 19 mai. La 9e Armée n'existe plus. Au même moment, De Gaulle lance une nouvelle contre-attaque vers Crécy-sur-Serre, avec un peu plus de moyens que le 17. Il se heurte à la 10.PzD qui met rapidement fin à cette tentative avant que la 25.ID ne vienne la relever. Guderian n'arrête pas sa course vers l'ouest pour si peu. Au nord du couloir des panzers, Billotte ordonne une attaque du CC de Prioux, mais les DLM sont en mauvais état et la 1re est accrochée dans la forêt de Mormal. À l'Ouest du dispositif, la 7e Armée (Frère) se met en place lentement sur l'Oise et la Somme. Ici encore, l'idée dominante est de protéger Paris. À Vincennes, Weygand remplace Gamelin. Certes, le généralissime a de l'ardeur et de la combativité à revendre, mais il n'a ni délai ni moyens. Il réclame (vœu pieux) un retour offensif du GA1 à partir du Nord appuyé par une offensive de Frère venant du Sud pour tronçonner le couloir des panzers. Au centre même, les panzers continuent d'avancer. Lorsqu'ils trouvent une résistance – comme celle du 18e GRDI à Ham par exemple – ils patinent et perdent du temps. Mais pour un bouchon efficace, combien de villes livrées sans combat? Les Allemands entrent bien trop facilement à Péronne, Amiens et Abbeville. Le 20 mai, la 2.PzD atteint la côte picarde à Noyelles.

Ci-dessus : **La campagne de France n'est pas pour l'armée allemande la promenade de santé décrite si souvent.** *ECPA*

Dunkerque (24 mai – 4 juin)

Pendant ce temps, le GA1 aventuré en Belgique se replie inexorablement vers les Flandres. Son chef, Billotte, est dépassé par l'ampleur de la tâche et par la vitesse des événements. Après une semaine de combat frontal, la 1re Armée a subi des pertes sérieuses. De décrochage en repli, l'armée belge, la BEF et la 1re Armée se retrouvent grosso modo le 20 mai sur l'Escaut. Le 21 mai une tentative des chars lourds du Royal Tank Regiment dans le secteur d'Arras est arrêtée par les 88 de Rommel. Entre Amiens et la côte, les moyens accumulés au sud par la 7e Armée sont supérieurs au rideau défensif allemand. Pourtant, faute de coordination et d'un délai de préparation suffisant, toutes ces contre-attaques (Xe CA et groupement Altmayer) échouent. Au même moment (23 mai), Hitler donne son fameux *halt befehl*, ordonnant aux panzers de s'arrêter autour de ce qui est en train de devenir la poche de Dunkerque. Cette pause, à peine perçue côté allié, permet néanmoins de renforcer les défenses de la poche, remarquablement tenues par des réservistes. Le 27 mai commence l'opération Dynamo qui dure jusqu'au 2 juin et permet l'évacuation de 338 000 hommes (dont 200 000 Britanniques).

La Somme (5-10 juin)

Les panzers ont commencé le 26 mai leur redéploiement vers le Sud pour la deuxième phase de l'opération (plan Rouge). Sur la Somme et l'Aisne, Bock et Rundstedt alignent 125 divisions dont 10 panzers et dont une partie des pertes a été remplacée (2500 chars). À cela, Weygand ne peut opposer que 60 divisions et 1500 chars. L'attaque commence le 5 juin sur la Somme et les Français montrent alors une résistance acharnée qu'on n'attendait plus, repoussant en plusieurs endroits les assauts allemands. Mais le rapport de force est trop inégal. Les nids de résistance sont contournés et la progression continue. Le groupe d'Armées Rundstedt commence son attaque le 10 juin en Champagne. Le front est là aussi enfoncé et Guderian est aux portes du Jura le 17. Finalement, le groupe d'Armées C de Leeb attaque la ligne Maginot le 14 juin. Dans la Sarre, l'assaut est coûteux (remarquable défense du XXe CA). Mais la bataille est déjà perdue à l'Ouest. Paris est capturée le 14. L'armistice est signé le 22 juin. ❐

« Seulement quelques milliers de morts » (Mussolini)

Quand éclate le conflit, l'Italie déclare sa « non-belligérance ». Cette neutralité de fait du partenaire du Reich au sein de l'Axe et du « Pacte d'Acier » favorise bien évidemment les Alliés. Dans le cabinet de Daladier on espère une « grasse neutralité » de l'Italie par le biai de fructueux échanges commerciaux – des achats de camions, d'avions et de navires de commerce sont conclus. Certains rêvent même d'un basculement des alliances et de son entrée en guerre dans le camp allié. Ce ne sont là qu'illusions. Mussolini n'a pas apprécié la signature du pacte germano-soviétique et, surtout, a du reconnaître que son pays n'est pas prêt. Ses discours pompeux sur « *huit millions de baïonnettes* » masquent les énormes carences des forces armées, tant au niveau des équipements que des stocks. Le Duce a donc du se résoudre à écouter Ciano et ses chefs militaires. Mais cette « non-belligérance » doit lui permettre de mettre sur pied les moyens de ses ambitions car il juge la guerre inéluctable et n'envisage pas un seul instant de changer de camp. Pourtant, jusqu'au 24 mai 1940, les livraisons de matériel à la France s'effectuent avec la plus grande régularité, en échange des matières premières qui font tant défaut à la Péninsule. Il semble que ce soit début mars, avant même de rencontrer Hitler, que Mussolini ait décidé d'entrer en guerre pour éviter que l'Italie soit reléguée « *dans le groupe B des puissances européennes* ». Il n'a pas encore choisi la date mais se prépare pour cette éventualité. S'il est vexé par les mesures du contrôle naval allié dans le cadre du blocus du Reich, il s'agit néanmoins d'une décision mûrement réfléchie.

Fin mai, l'état-major français a suffisamment réduit sa présence militaire dans les Alpes pour que le Duce estime le moment venu. Le 31, malgré l'opposition des chefs de l'armée, il ordonne de passer à l'action et en informe Hitler. Le 10 juin, l'Italie déclare la guerre à la France, « *coup de poignard dans le dos* », selon les propres termes de Roosevelt. De Menton à la frontière suisse, les 450 000 hommes du prince Umberto de Piémont qui font face aux 185 000 hommes de l'armée des Alpes, restent sur la défensive. Le 20, alors que la France a demandé un armistice au Reich, l'offensive italienne est enfin déclenchée. Les assaillants ne rencontrent pratiquement aucun succès face aux défenses de la « ligne Maginot alpine » et aux efficaces contre-attaques des sections d'éclaireurs-skieurs. Les raids de l'aviation italienne obtiennent aussi peu de résultats. Le 14, Gênes doit même subir un bombardement de représailles de la Marine Nationale. Si, le 23 juin, les Français signent un armistice à Rome, ils ne s'estiment pas, avec justesse, vaincus. Dès l'été 1940, les Italiens, rentrés en guerre sans enthousiasme, connaissent leurs premiers revers face aux Anglais. ❐

Philippe NAUD

LES BOITES, LES JEUX

Sur le front de l'édition

GREAT WAR AT SEA

En 1898, prenant prétexte de la destruction (en fait accidentelle) du cuirassé *Maine* dans le port de la Havane alors sous contrôle espagnol, les Etats-Unis imposent un blocus de Cuba contraignant les Espagnols à leur déclarer la guerre. Si le conflit a pour théâtres d'opérations majeurs les Philippines et les Caraïbes, des escarmouches éclateront également sur divers autres points du globe. Sur l'ensemble des fronts, les Etats-Unis prendront rapidement la mesure de leur adversaire en s'assurant par-dessus tout une incontestable supériorité navale grâce, entre autres, à une encore jeune et dynamique flotte cuirassée. Par cette victoire, outre de premières possessions en dehors du continent nord-américain (Philippines, Cuba, Porto Rico), les Etats-Unis gagneront leurs premiers galons de grande puissance internationale.

Les différentes opérations navales de ce conflit font donc l'objet du sixième (et dernier ?) volet de la série *Great War at Sea*. Par rapport aux autres jeux de cette saga, cet épisode inclut des surfaces de jeu (tactique et opérationnelle) en carton rigide ainsi que des règles et aides de jeu à la présentation nettement améliorée. En revanche, à l'instar de l'épisode consacré à la guerre russo-japonaise, un système de campagnes permet d'enchaîner plusieurs scénarios de bataille ou à l'échelle opérationnelle. Les unités déployées par les protagonistes ayant été relativement peu nombreuses durant ce conflit, la plupart des scénarios se révèlent plutôt assez aisés à pratiquer.

Outre la présence de forces navales mineures (Mexique, Haïti, Venezuela,...) susceptibles d'intervenir dans l'un ou l'autre camp, on remarque la présence de plusieurs scénarios impliquant l'apparition d'autres grandes puissances navales (Grande Bretagne, Japon, Allemagne, France, Russie...) ainsi que de quelques scénarios se disputant en dehors des Caraïbes (seul théâtre d'opération représenté par une carte – assez étriquée – dans cet épisode) et nécessitant donc l'utilisation de pions et de cartes incluses dans d'autres boîtes de la série (*Russo-Japanese War, War Plan Orange, Méditerranée*). L'une des campagnes proposées envoie d'ailleurs les joueurs aux quatre coins de la planète en enchaînant des scénarios ayant pour théâtres d'opérations les Caraïbes, l'Océan Pacifique et la Méditerranée.

L'originalité du thème et de son traitement, la variété des scénarios et, encore une fois, la grande qualité du matériel (pions et cartes) constituent les points forts de ce volume et permettent de quelque peu faire oublier le déséquilibre de plusieurs scénarios opposant les Américains aux Espagnols ainsi que la persistante imperfection des mécanismes organisant les batailles à l'échelle tactique.

Great War At Sea – The Spanish American War : jeu en anglais de complexité faible à moyenne publié par Avalanche Press et incluant deux surfaces de jeu (tactique et opérationnelle) et 180 pions (dont 40 « double dimension »).

SOPAC

Après une série, T*he Great War at Sea* – déjà riche de six simulations – consacrée à la guerre navale durant l'âge d'or des cuirassés (1880-1930), Avalanche Press propulse ici les joueurs au cœur de l'un des principaux théâtres d'opérations navales de la deuxième guerre mondiale : le Pacifique Sud entre mai et novembre 1942. Les cuirassés cèdent ici le haut de l'affiche aux porte-avions et à leur aviation embarquée.

Dans ce jeu de ce qui ressemble au début d'une nouvelle lignée de simulations navales (*The Second World War at Sea*), on retrouve quelques-uns des principaux traits ayant caractérisé la première série. Pour rappel, au niveau opérationnel, plutôt que le traditionnel mais toujours assez pesant système de jeu en « double aveugle » utilisé dans bon nombre de simulations navales (une carte par joueur pour dissimuler les mouvements des unités sur de vastes étendues d'eau), l'auteur a préféré combiner l'utilisation d'une seule surface de jeu avec l'obligation pour les joueurs de définir jusqu'à plusieurs tours à l'avance les missions et les itinéraires de chacun de leurs groupements navals. L'utilisation de pions « task force » anonymes sur la surface de jeu complète encore le dispositif permettant de reproduire les incertitudes stratégiques vécues par les amiraux lors de ces affrontements se disputant sur de très vastes théâtres d'opération.

Par rapport aux simulations de la série *Great War at Sea*, l'auteur a toutefois passablement revu les mécanismes organisant l'utilisation de l'aviation. D'encore essentiellement confinées à des missions de reconnaissance ou de couverture des cuirassés jusque dans les années trente, les unités aériennes sont en effet devenues l'élément armé essentiel des grands groupements navals évoluant sur l'immense Océan pacifique. *SOPAC* inclut ainsi une série de missions supplémentaires pour l'aviation : outre les reconnaissances, on dénombre désormais également la protection des unités navales (les fameux CAP), les raids contre les bases terrestres, les attaques des unités navales ennemies ou encore l'escorte des unités de bombardement.

Une carte et une batterie de règles permettent de résoudre à l'échelle tactique les affrontements entre navires de surface – plus rares lors de la guerre du Pacifique à l'exception notable de ceux ayant ponctué la campagne pour le contrôle de l'île de Guadalcanal – mais également les attaques de l'aviation contre les groupes navals. Encore acceptable pour la résolution de ces raids aériens, la carte tactique se révèle malheureusement beaucoup trop étriquée pour une reproduction suffisamment crédible et réaliste des combats entre navires. Si on y ajoute un système de résolution des combats encore assez imparfait (beaucoup de lancers de dés et divers raccourcis simplificateurs), les quelques scénarios tactiques ne mettant en scène que des navires de surface (ex : batailles de l'île de Savo, de Tassafaronga ou encore l'un ou l'autre combat hypothétique entre titans cuirassés) laisseront ainsi probablement sur leur faim les « puristes » de la guerre navale.

Tout comme pour les simulations navales de la série précédente, la qualité du matériel de jeu se révèle assez remarquable : pions somptueux (quoique dotés de couleurs qui commencent à « saturer »), surfaces de jeu désormais cartonnées et même une présentation des livrets de règles et des aides de jeu en net progrès. Dix scénarios « de bataille » entre navires de surface ne nécessitent que l'utilisation de la carte et des règles tactiques. Autant de scénarios à l'échelle opérationnelle permettent de revivre les grandes batailles aéronavales depuis celle de la Mer de Corail jusqu'à celles ayant émaillé la campagne de Guadalcanal (Santa Cruz, Salomons orientales...). Ces derniers scénarios mettent en œuvre l'intégralité des mécanismes de jeu parmi lesquels il faut encore mentionner ceux permettant l'utilisation des sous-marins, la création de *task forces* dépourvues de tout navire afin de leurrer l'adversaire ou encore celles mesurant l'impact des raids aériens surprise.

Sans atteindre l'originalité des thèmes souvent inédits abordés par les simulations de la série *The Great War at Sea*, la guerre dans le Pacifique sud a en effet déjà fait l'objet de multiples simulations, et en dépit de règles tactiques encore imparfaites, SOPAC séduira sans doute les inconditionnels du genre. Ces derniers suivront cette nouvelle série avec d'autant plus d'intérêt que des thèmes plus inédits semblent déjà devoir la compléter (indices troublants, des exemples de jeu mettent en effet plusieurs fois en scène des unités navales ou aériennes... italiennes et britanniques en Méditerranée...).

SOPAC : Naval Actions in the South Pacific : 1942-1943, jeu en anglais de complexité moyenne, édité par Avalanche Press et comprenant deux cartes ; l'une « opérationnelle » et l'autre « tactique » ainsi que 490 pions dont 210 « double dimension ».

Stéphane MARTIN

ESPINOSA DE LOS MONTEROS

The Gamers, éditeur renommé de jeux sur carte, est aujourd'hui à l'origine d'une initiative très originale ! Afin de promouvoir sa *Napoleon Brigade Series* (voir VaeVictis n°31), déjà riche d'un *Austerlitz*, d'un *Marengo* et d'un *Aspern-Essling*, l'éditeur offre gratuitement sur internet la première bataille de ses prochaines parutions qui porteront sur la Guerre d'Espagne (1808-1814). A l'adresse suivante : http://tgamers.com/NBS2/free.html, tout un chacun, à condition d'avoir accès au réseau internet, peut aller télécharger la carte en couleur, la planche

C'est l'événement ! A l'heure où vous lirez ces lignes, *ASL 2e édition* devait être paru ! Quinze ans après sa parution, le plus célèbre système de combat tactique sur la Seconde Guerre mondiale va connaître une cure de jouvence salutaire, avec l'insertion de tous les errata officiels jamais parus et plusieurs éclaircissements (dont une nouvelle table de nationalités et plusieurs aides de jeu mineures). En revanche, la règle n'est ni modifiée ou modernisée, repenser *ASL* serait un travail de titan équivalent à l'abandon de *Squad Leader*...

Cette nouvelle édition est rendu possible par le travail accompli par MMP (Multi Man Publishing), un petit éditeur qui a arraché à Avalon Hill – Hasbro le droit de reprendre la distribution et l'édition de toute leur gamme de jeux d'histoire, cela grâce à l'entregent de son patron, Curt Schilling, star du base-ball et fana d'*ASL* ! Bref, cette parution va être l'occasion d'une saine relecture et d'une remise à niveau pour tout le monde... Préparez les stabilo !

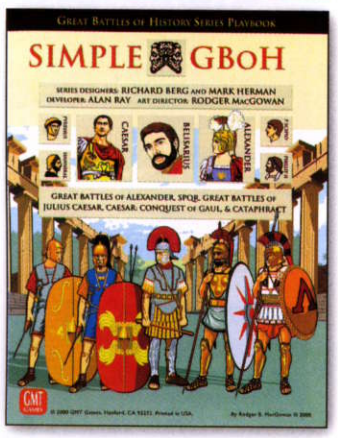
Théophile MONNIER

de 130 pions ainsi que les différents aides de jeux requis. Comme pour un jeu en encart de votre magazine préféré, il ne reste plus ensuite qu'à monter et à découper les pions recto-verso... Les règles, version 2.1, de la série *NBS*, ainsi que les derniers errata et les règles spécifiques à *Espinosa* peuvent également êtres récupérés (au format Acrobat). L'auteur du jeu, Anders Fagers (un Suédois), m'a demandé de prévenir les amateurs de la série que le produit, qui nous est si cordialement offert n'est pas la version finale de ce que sera l'*Espinosa* final. Une deuxième version est d'ailleurs d'ores et déjà disponible. Il n'en demeure pas moins qu'il est parfaitement utilisable et que sa qualité est indéniable. La bataille en elle-même est peu connue. Elle s'est déroulée les 10 et 11 novembre 1808, lors de l'offensive en force menée par Napoléon en Espagne. Elle a opposé, à Espinosa de los Monteros, dans les Monts Cantabriques, le premier corps du Maréchal Victor à l'armée espagnole de Galicie du Lieutenant Général Blake. Très acharnée, elle s'est soldée parce que l'on pourrait appeler un match nul sans lendemain, car les Espagnols sont finalement tombés peu après dans les filets de Napoléon...

Tout en mettant en valeur les points forts de la série, règles de commandement et système d'ordres, ce petit jeu laisse entrevoir les qualités futures de la « deuxième » série *NBS*, encore en préparation. On peut noter par exemple les règles spécifiques aux Espagnols, sur les traînards ou sur leur dispositif en ligne de bataille, assez archaïque. Il semble également que la série *NBS* se bonifie en s'attachant à de plus petites batailles, comme celles qui sont typiques du conflit dans la Péninsule Ibérique. Le monopole SIMTAC sur la guerre d'Espagne semble donc en danger, car The Gamers met un soin tout particulier à orchestrer la sortie de ses futures boîtes sur ce thème. On ne peut qu'encourager une telle stratégie éditoriale, qui se place au service des joueurs, en leur offrant, un peu à la manière des éditeurs informatiques, une démo jouable de ce que seront les futurs produits. *Espinosa*, par son thème totalement vierge d'autres investigations ludique, comme par la valeur de ses mécanismes, est un peu plus que cela. C'est tout simplement un jeu sur carte très réussi !

Espinosa de los Monteros est un jeu sur carte en Anglais, édité par The Gamers et téléchargeable gratuitement sur internet. Il comprend une carte,130 pions recto verso, un livret de règle et un livret de scénarios et des aides jeu en couleur.

La série GBoH simplifiée


GREAT BATTLES OF HISTORY SERIES PLAYBOOK
SIMPLE GBoH
SERIES DESIGNERS: RICHARD BERG AND MARK HERMAN
DEVELOPER: ALAN RAY ART DIRECTOR: RODGER MacGOWAN
CAESAR
BELISARIUS
ALEXANDER
GREAT BATTLES OF ALEXANDER, SPQR, GREAT BATTLES OF JULIUS CAESAR, CAESAR: CONQUEST OF GAUL, & CATAPHRACT
GMT

En 1997, Richard H. Berg avait publié dans le magazine C3i n° 7 (voir VaeVictis n°17), une règle simplifiée, en huit pages, des *Grandes Batailles d'Alexandre*. Aujourd'hui, GMT Games se montre plus ambitieux et plus cohérent, en éditant *Simple GboH*, un livret de règles et de scénarios, destiné à promouvoir une manière plus simple de pratiquer la totalité des jeux antiques de la série *GboH : SPQR, Alexandre, Caesar, Conquest of Gaul* et *Cataphract*. Ce produit, basé sur les systèmes originaux de Berg et Herman, a été développé par Alan Ray. C'est en fait la deuxième fois, après le *SPQR Players Guide* (voir VaeVictis n°21), que GMT Games propose au public un « livret magazine » entièrement consacré à sa série phare.

La plus grande qualité de *Simple GboH* est d'unifier enfin les règles pour les cinq jeux cités ci-dessus, et de permettre ainsi de les apprécier plus facilement. Grâce à ce travail, les interminables interrogations pour savoir si telle ou telle règle spécifique s'applique à *SPQR* ou à *Caesar* sont enfin reléguées aux oubliettes ! Le produit est composé tout d'abord d'un livret de 16 pages, en noir et blanc, pour les règles. La principale simplification porte sur l'articulation du tour de jeu. Les « Momentum » et les « Court-Circuits » disparaissent pour laisser la place à un déroulement plus linéaire de chaque tour : les deux joueurs activent en effet, à tour de rôle, un de leur chef. Seul le général en chef peut venir perturber notablement le cours des événements en tentant de prendre l'initiative, à n'importe quel moment. S'il y parvient, il peut alors faire entrer en action les auxiliaires, les troupes qui lui sont directement rattachées ainsi que celles de l'un de ses subalternes à portée de commandement. Les combats sont également remaniés, leur résolution s'effectuant désormais à partir de deux tableaux matriciels inter-armes, déterminant, l'un pour les attaques de front, l'autre pour celles d'arrière ou de flanc, des modificateurs au dé. Un aide de jeux de quatre pages, sur papier glacé, reprend toutes les tables nécessaires au nouveau système de jeu. Bien entendu, pas mal de subtilités propres à chacune des boîtes de la série passent à la trappe, pour permettre l'avènement d'une règle universelle. Mais le système conserve toute sa rigueur et sa saveur historique. Enfin, un second livret, de 36 pages (couverture en couleur), résume, pour l'ensemble des 53 scénarios des cinq boîtes de base et de leurs modules d'extensions, les adaptations ou modifications nécessaires pour jouer avec *Simple GboH*. Les batailles sont avec ces règles, toutes jouables dans un temps compris entre trois quarts d'heure et deux heures et demie. La présentation générale de *Simple GboH* est luxueuse et bien faite. Les illustrations, exemples ou dessins, font preuve de sérieux et d'un souci pédagogique appréciable.

Loin d'être un gadget, aux arrières pensés commerciales, *Simple GboH* est une nouvelle pièce essentielle dans le développement de la série. Il lui apporte une nouvelle dimension ludique, plus accessible pour les débutants, et surtout une cohérence perdue lors de la sortie successive de jeux très semblables, mais aux règles toujours sensiblement différentes. C'est bien entendu un passage obligé pour les passionnés, mais aussi une excellente porte d'entrée à la série pour ceux qui ne l'auraient pas encore découverte.

Simple GboH est une règle en anglais pour la série *Great Battles of History*, comprenant un livret de règles, un livret de scénarios et un aide de jeu. Commande possible sur www.gmtgames.com

Au sommaire des DTP

L'actualité des DTP est relativement chiche en nouveautés mais risque malgré tout de capter l'intérêt des joueurs français.

Microgame Design Group (ex-Microgame Co-Op)

Deux épisodes de la décolonisation française sont au programme de cet édi-

COMMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHÈQUE OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE + 35 F DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 499F - FRANCO DE PORT EN METROPOLE À PARTIR DE 499F - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70F

JEUX DU MONDE

14, RUE M. FONVIEILLE, PASSAGE ST JÉRÔME, 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

FAX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88
LIVRAISONS EN FRANCE MÉTROPOLITAINE SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

EN FRANÇAIS

AZURE WISH EDITIONS
Eckmül 320
Europa Universalis 388
Hispania 320
La Grande Guerre (14-18) 380
Rossyia 1917 (ziplock) 270
Salve 285

JEUX DESCARTES
2ème D.B. Normandie 150
Civilisation 299
Condottiere 124
Cry Havoc 210
- Le chateau des Templiers 162
- Samourai 224
- Vikings 254
Dien Bien Phu 139
La Grande 265
Friedland 150
Grands Stratèges 299
Hannibal 235
Kharkov + Rostov 275
Kursk 218
L'age de la Renaissance 299
Little Big Horn 260
Maharadjah 209
Mediterranée 275
Moskva 218
Vinci 180

ORIFLAM
Afrika 235
Les Ailes de la Gloire 235
Nach Frankreich 315
Rivoli 1797 315
Sagunto 315
S.P.Q.R. 235
- Eléphant de guerre 105
- Consuls 105
- Les victoires de Pyrrhus 105
Stalingrad "Uranus" 219
Yom Kippour 235

TILSIT
Africa 1880 250
Aztecs 289
Chickamauga 1863 255
Iena 1806 299
Les 6 Jours de Gloire 215
Les batailles de Pharaon 285
Risk, edition Napoleon 325
Samourai & Katana 285
Vicksburg 1863 255
Victory 289
Waterloo 299

HISTOIRE & COLLECTIONS
De Bonaparte à Napoleon 99
- Liste d'armées 1805-1811(DBN) 69
- Liste d'armées 1812-1815(DBN) 69

EN ANGLAIS

AUSTRALIAN DESIGN GROUP
World in Flames Deluxe 990
World in Flames Classic 509
- WiF, Deluxe Rules 149
- WiF, Deluxe Update 375
- Planes in Flames 185
- Ships in Flames 235
- Africa Aflame 139
- Africa & Asia Aflame 235
- WiF, Annual 94/95 155
- WiF, Annual 98 195
• America in Flames (Update Kit) 359
- Carrier Planes in Flames (Kit) 125
- World in Flames Companion CD 320
• - Pattern in Flames Boxed 509
- WiF 2000 Update 450

ADVANCED SQUAD LEADER
Avalon Hill
- Annual 91 175
- Annual 92 175
- Semi Annual 93 A 175
- Semi Annual 93 B 175
- Annual 97 250
- Code of Bushido 499
- Croix de Guerre 440
- Guns Ho 579
- Hedgerow Hell 290
- Kampfgruppe Peiper I 409
- Kampfgruppe Peiper II 460
- Last Hurrah 250
- Panatrooper 299
- Partisan 229
- Pegasus Bridge 375
- West of Alamein 299
• Yanks 419

Critical Hit
All American : Gamers Guide 99
Arnhem the Third Bridge 269
ASL 97 Pack «Aussie» 80
ASL 98 Pack «Aussie» 95
Carnage at Cassino 245
Critical Hit Magazine Vol. 4 #2 130
Critical Hit Magazine Vol. 4 #3 145
Critical Hit Magazine Vol. 5 #2 135
• Critical Hit Vol.6 #2 125
Critical Hit Annual 2000 175
Dzerhezinsky Tractor Works 209
Euro Pack II - The Bulge 79
Euro Pack III - The Late War 75
Euro Pack IV - North Africa 79
Euro Pack V - Eastern Front War 84
Euro Pack VI : Partisan 84
Gamers Guide Pointe du Hoc 95
Gemblioux the Feint 145
Hell's Bridgehead 255
Kellam's Bridge 325
Leatherneck II 79
Leatherneck III 255
Ordeal Before Shuri 289
Platoon Leader 2.5 299
Pointe du Hoc 79
Post Pack III 225
Scotland the Brave 209
Shanley's Hill 135
Soldiers of the Negus 235
Stonne 1940 205
Timmes, Orchard Uncommon Valor 235
Volkssturm 3 7th Guards 165
Heat of Battle
Fuhrer's Firemen 175
High Ground 185
Waffen SS : No quarter, no glory 235
Multi-Man Publishing
• ASL Rules - 2nd Edition 139
• Beyond Valor - Red barricades 235
• Hollow Legions - 2nd Edition 155
A GI's Dozen Scenarios 359
ASL Action Pack #2 125
ASL Journal #1 320
ASL Journal #2 509
A Bridge too Far 450
Blood Reef : Tarawa
Doomed Battalions

ATTACTIX
8th Army 175
Arnhem Bridge 175
Fight for the sky 175

AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 499
Borodino - Eagles of the Empire 440
Eylau - Eagles of the Empire 579
Friedland - Eagles of the Empire 290
Great War at Sea : Mediterranean 409
Great War at Sea : North & Baltic Seas 460
Great War at Sea : Russo-Japanese 250
Great War at Sea : Plan Orange 299
Great War at Sea : Plan Black 229
Great War at Sea : SOPAC 375
Great War at Sea : Spanish Am. War 425
• Hannibal at Bay : Rome at War 409
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 185
Panzer Grenadier 395
Red Parachutes : Crossing the Dnepr 325
Red Steel : Kishinev 325
Scotland the Brave 235
The Invesion of Italy 309

AVALON HILL
Attack subs 135
Axis & Allies Europe 125
Battlecry 449
Bitter Woods 425
Breakout : Normandy 260
Britannia 255
Colonial Diplomacy 415
Diplomacy 490
Empire of the Rising Sun (3rd Reich) 439
Flat Top 409
Guadalcanal 295
Guerilla 205
Here Comes the Rebels 349
Hoth Defence Force (IDF) 265
London's Burning 215
Mustangs 255
Panzerblitz 255
Raid on Saint-Nazaire 265
Republic of Rome 409
Stonewall in the Valley 265
Stonewall Jackson's Way 240
We the People 410

VICTORY GAMES
Central America 280
Flashpoint : Golan 365
Leatherneck (Battle Hymn) 220
Move Out (Ambush) 160
Silver Star (Ambush) 230
Third Fleet 359
Tokyo Express 359

CLASH OF ARMS
1807 : The Eagles turn East 360
Achtung Spitfire 209
Borodino '41 225
Chancellorsville 275
Clash of Armor N.D.
- From Golun to Sinai 155
- Rommel's Battles 155
Close Action : Fighting Sail 355
Command at Sea 455
- Rules 150
- Scenario 109
- Ship data 139
- No Sailor but a Fool 209
- Supermarina II 139
Supermarina I : Command at Sea II N.D.
- Scenarios 120
- Data annexes 139
Emperor Returns 269
Flint & Steel 209
From Volmy to Waterloo 270
- Battles of French Revolution Vol. I 359
Harpoon 4th Edition 450
- Player's Handbook 79
- Naval Review 1997 159
- Naval Review 2000 185
- White Ensign 155
Iena 295
La bataille d'Albuera 270
La bataille d'Espagne - Talavera 330
La bataille de Coruña 519
La bataille de Ligny 595
La bataille de Lutzen 245
La bataille de Mont St. Jean 380
La bataille de Mont St. Jean Deluxe 795
La Patallie de Wavre 245
Landships 380
- Infernal Machines 219
Lee Takes Command 180
Leuthen 439
Mississippi Fortress 240
Napoleon at Leipzig 335
Operation Spark - Leningrad 349
Prelude to Disaster (WWII) 255
Regulations of the Year XXII 145
Summer Storm 1863 595
The Army of the Heartland 410
The King's War 299
The Speed of Heat 395
The War for the Union 329
War without Mercy 410
Zorndorf «7 years war « 375

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 389
East Front 469
- Euro Front 299
- Valga Front 370
Napoleon 410
Pacific Victory
Quebec 1759 280
Sam Grant 365
War of 1812 220
West Front 160
- Med Front 299

COMMAND PUBLISHING
Fateful Lightning 209
Seven Seas of Victory 175

DECISION GAMES
Across Suez 225
Antietam Campaign 275
Battle for Germany N.D.
Battle for the Ardennes 155
Blue & Grey 155
Cobra 355
Emperor's First Battles 455
Empires at War 150
Firefight 109
Four battles of the Ancient World I 139
Four battles of the Ancient World II 209
Four battles of the Ancient World III 209
Leningrad 139
Lords of the Sierra Madre N.D.
Napoleon First Battle 120
Napoleon's Last Battles 139
Nicol North 269
Nuts ! South 209
Over the Top 270
Rebels & Redcoats I 450
Rebels & Redcoats II 79
Seven Days Battles 159
Sun Never Sets 185
The '45 155
The Alamo 299
The Forgotten War (Korea) 270
Thirty Years War Quad 330
• Totaler Krieg Player Guide 519
World War One 595

EMPEROR'S HEADQUARTERS
Chef de Bataillon 799
Command Decision III 245
- Command Post 4 ou 5 (pièce) 380
- Command Post 10, 11 ou 12 (pièce) 219
- Command Post 13 ou 14 (pièce) 69
Red Baron 439
Revenge 240
Sons of the Desert 335
The Normans 349
The Successors (Ancient empire) 255
Warfare in the Age of Discovery 145
Warfare in the Age of Reason 595
- Campaigns in theAge of Reason 410
Wixpaint (US Wild West Rules) 109
Wings of Fire 395

FRESNO GAMING
Defiant Holland (Ziplock) 329
Kasserine (Ziplock) 410
Remagen (Ziplock) 375

GMT
"1863" 140
Africanus (SPQR) 95
Air Bridge to Victory 105
Austerlitz 1805 389
Barbarossa Army Group Center 469
Barbarossa Army Group South 299
Battle Line Card Game 370
Battles for North Africa 410
Brandywine Creek 265
Britain Stands Alone 330
Caratacus (Caesar) 255
Cataphract 330
Crisis : Sinai 1973 350
Diadochi (Alexander) 150
Eight Air Force 199
Invasion Sicily 225
• Ivanhoe 399
Jugurtha (Caesar) 125
Julius Caesar 380
June 6 : D-Day 1944 235
Lost Victory 255
Operation Shoestring : Guadalcanal 190
Phalanx (Alexander) 290
Player's Guide to SPQR 315
Risorgimento 1859 285
River of Death 285
Salamis 235
Saratoga 339
Silver Bayonet 209
• Simple Great Battles of History 315
SPQR Update Kit (Ziplock) 409
Tigers in the Mist 279
Triuph & Glory 155
Ukraine '43 519
Veni, Vidi, Vici 595

GRD
Balkan Front 135
Second Front 369
Storm over Scandinavia 49
The Damned Die Hard : 1941 69
The Urals 69
War in the Desert 130
War of Resistance 158

IVY STREET GAMES
At all Hazards 109
Stonewal at Cedar Mountain 75
Williamsburg 1862 109

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 109
Clash of the Titans : Kursk 43 129
Drive to the Baltic
East Wall : Battle for the Dnepr
Fields of Glory
In Flanders Fields - 1915
Iron Bottom Sound II
Lodz 1914 - The First Blitzkrieg
Piercing the Reich
Royal Tank Corps
Triumphant Return : Liberation
Turning the Tables
Velika Luki
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan)

OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Ieria-Auerstadt Campaign 299
Bonaparte in Italy 145
Napoleon at Bay 225
The Emperor's War, 1805-1815 495

QUANTUM
Spearhead Armor Rules 499
- Across the Sands (Scenarios) 459
- Crossfire (Scenarios) 175
- White Star Rising 299
Tactica Ancients Rules 265
Tactica Medievel Rules 125

SCHROEDER PUBLISHING
Serbia & Romania 499
Tannenberg & Gallicia 125
The Schlieffen Plan 285

SIMTAC 239
• Ivanhoe 195
Alexandria 1801 149
Los Arapiles 389

WARHAMMER HISTORICAL
Warhammer Ancient Battles 390
- Armies of Antiquity 355
- Chariot Wars 225
- Fall of the West 149
WRG 495
Règles 7ème rév. -3000/1485 (Français) 599
Rules -3000/1485 159
- 7th Ed. Army Lists 2 Ancients 255
Règles 1420-1700 (Français) 155
Rules 1685-1845 155
Rules 1950-2000 90
- Seven years war army lists 299
De Bellis Renationis 1.1 480
- De Bellis Civile 1644-45 295
DBF De Bellis Fortelicius 85
DBM Règles (3 français) 335
DBM De Bellis Multitudinis 2.0 899
- Army List Book II : -500 / 476 530
- Army List Book III : 476 /1071 409
Armies & Enemies of the Crusades 135
Armies of the Middle Ages Vol.1 719

759 XENO GAMES
Florida : Age of Discovery 99
Longstreet Assault 230
Seakrieg 4th ed. 175
Shushi Jalapeno War 185
This Allowed Ground 259

WWW
1944 : the Second Front 295
Run Silent, Run Deep 355
Scratch One Flat Top 239
269

DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules 369
- Blow Bugles Blow 275
Air - Cav 299
Air & Armor 449
Bodyguard Overlord 265
Bloodiest Day (Antietam) 355
Combat : Normandy 239
Combat : Stalingrad 255
Desert Victory 270
Fields of Honor 385
Fire & Fury Civil War Rules 179
- Great Western Battles 320
- Great Eastern Battles 385
In the Name of Glory (3rd Edition) 109
Johnny Reb III 175
Killer Katanas 175
Modern Spearhead Miniature Rules 199
Morsecode 495
- Triumph & Fall of the Desert Fox 195
Mr Lincoln's War (ACW rules) 125
Once Upon in the West Indies 60
Patriots & Loyalists Rules 125
Rebel Yell 295
Samurai Swords 335
Shaka, Napoleonic Rules 135
Shipbuilder III (IBM PC) 349
The Battle for Dresden, 1813 255
The Whites of their Eyes 149

MAGAZINES
Art of War #22 18
Art of War #29 20
C3i # 6, 8 ou 9 ou (pièce) 94
C3i #12 99
Command 24 (Czechoslovakia 1938) 110
Command 30 (Across the Potomac) 105
Command 34 (Death & Destruction) 240
Command 35 (Mason -Dixon) 240
Command 37 (Mukden) 240
Command 38 (Great War in Near East) 185
Command 39 (Strike North) 240
Command 40 (Buena Vista + Moscow) 220
Command 41 (Battle of the Bulge) 220
Command 42 (Hell before Night) 240
Command 43 (Chattanooga) 240
Command 44 (Dark Victory - Alamo) 240
Command 48 (Tomorrow the World) 240
Command 49 (Warmaster Chess 2000) 125
Command 50 (Back to Iraq) 139
Command 51 (India-Pakistan) 155
Command 52 (Gruenwald) 139
Command 53 (Iron Dream) 139
Europa News 41, 42, 58, ou 66 (pièce) 55
Europa News 54, 56, 63, 65 ou 67(pièce) 49
Europa News 68, 69, ou 70 (pièce) 55
Europa News 72 ou 73 (pièce) 65
• Europa News 74 65
• Miniature Wargames 35
Naval Sitrep # 15 45
Naval Sitrep # 18 45
Strategy & T. #152 (Case Green) 95
Strategy & T. #153 (Zama - Felix) 109
Strategy & T. #155 (Anzio) 109
Strategy & T. #160 (Medwar) 105
Strategy & T. #166 (7 Days Battle) 115
Strategy & T. #171 (On to Moscow) 115
Strategy & T. #172 (Molotov's War) 115
Strategy & T. #180 (Western Front 14) 155
Strategy & T. #182 (Balkans '41) 185
Strategy & T. #190 (Chongchon 1950) 139
Strategy & T. #194 (Marmorsk 41) 189
Strategy & T. #196 (Vietnam) 209
Strategy & T. #199 (Forgotten Axis) 150
Strategy & T. #200 (Foreign Legion) 149
Strategy & T. #201 (Crimean War) 229
Strategy & T. #202 (Invasion Taipei) 159
• Strategy & T. #203 (Xenophon) 159
The Skirmisher #1 145

Les nouveautés parues entre le 21/09/00 et le 23/11/00 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

teur canadien. Le premier *Vallée de la mort*, de Paul Rohrbaugh, est une simulation de la bataille de Dien Bien Phu. La carte, très petite et pas très réussie, présente la Valléedécoupée en zones et incluant les Points d'Appui nord, le Camp Retranché Central et même Isabelle au sud. Les unités sont représentées à l'échelle du bataillon pour les deux camps, toute l'aviation française est également présente ainsi qu'un pion pour chacun des 10 tanks français. La séquence de jeu découpe le siège en 11 tours comprenant un ensemble de phases stratégiques et tactiques. La phase stratégique permet de gérer les ravitaillements, les renforcements, les mouvements généraux ainsi que les bombardements aériens et d'artillerie. La phase tactique permet d'effectuer alternativement jusqu'à 7 assauts par tour pour attaquer ou contre-attaquer les différents points d'appuis.

Le jeu inclut une table d'événements aléatoires pour pimenter les parties, mais aucune autre possibilité non-historique n'est prévue. Cinq scénarios et un jeu de campagne permettent de revivre cette bataille décisive de la Guerre d'Indochine. Globalement de nombreux mécanismes sont semblables à ceux du DBP de *VaeVictis* 33 : même choix d'échelles et carte découpée en zones, ainsi qu'un tour de jeu en tiroir, mais le DTP se veut plus simple et plus rapide.

Le second jeu en revanche est à notre connaissance une première « mondiale » dans l'univers de la simulation historique puisqu'il traite à l'échelle stratégique de la Guerre d'Algérie (*Algeria – The War of Independance* de Brian Train). Le système de jeu reprend largement celui utilisé dans Shining Path (le Sentier lumineux face aux autorités péruviennes) du même éditeur. Lointains descendants de ceux employés dans Nicaragua (S&T n°120), ces mécanismes de simulation sont spécialement destinés à reproduire tous les facteurs essentiels d'un conflit entre des forces gouvernementales et des mouvements appelés, selon les points de vue, révolutionnaires, indépendantistes, subversifs ou terroristes.

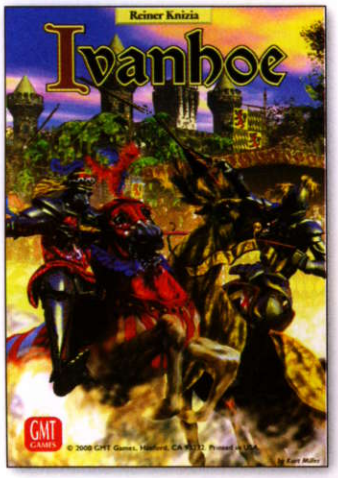
Dans *Algeria*, les autorités françaises et le FLN disposent chacun de moyens spécifiques à mettre en œuvre. Missions de patrouille, opérations de nettoyage, recherche de renseignements pour débusquer l'adversaire, pacification (par une optimisation de la gestion des affaires civiles mais éventuellement aussi, plus brutalement, par des ...déplacements de population) sont quelques-uns des moyens mis à la disposition de la France sans oublier bien entendu une quasi constante supériorité dans le domaine militaire (avec, entre autres, l'utilisation d'unités d'élite et d'un appui héliporté). Le FLN dispose lui aussi de sa propre panoplie d'actions. Des capacités importantes dans les domaines du harcèlement, de l'intimidation et de la propagande lui permettent ainsi de compenser ses faibles moyens militaires.

Même s'il faut mentionner l'inclusion de quelques règles d'ambiance (aides étrangères, rôle de l'OAS, événements aléatoires parmi lesquels il faut mentionner l'indépendance du Maroc et de la Tunisie et de leur conséquence mais aussi, pour l'anecdote, l'intervention de Jean Paul Sartre...), la plupart des mécanismes mis en œuvre peuvent parfois apparaître quelque peu abstraits. Le mérite de ce choix est évidemment de « dépassionner » le sujet mais aussi de mettre en évidence plusieurs constantes dans les différents conflits déjà traités par ce système de simulation. Ceci dit, on aurait sans doute aimé voir apparaître quelques figures militaires et politiques importantes ainsi que des unités moins anonymes. De même que certains mécanismes auraient gagné à être un peu moins généralistes (ex : un « coup d'état » semble aussi bien inclure un putsch à Alger qu'un éventuel coup d'état en Métropole ou le retour au pouvoir du général de Gaulle...).

L'ensemble constitue néanmoins un très intéressant (et peu complexe) exercice de style sur ce genre de conflit et a par-dessus tout le mérite d'aborder un sujet de l'histoire du XX^{e} siècle qui semble encore demeurer tabou dans l'univers de la simulation.

http://members.home.net/co-op
Stéphane MARTIN et Luc OLIVIER

IVANHOE



Ivanhoe inaugure la « diversification produits », annoncée par GMT Games l'an passé (voir aussi l'article sur *Galaxy* dans *Ravage* n°2). Pour la première fois, l'éditeur californien publie une sorte de jeu de plateau à thème historique, qui se pratique à l'aide de 110 cartes à jouer et de quelques jetons de couleur. Pour autant, *Ivanhoe* est vendu dans une petite en boîte, et non sous forme d'un simple paquet.

Le sujet est très simple, il porte sur la reconstitution des tournois de l'âge d'or de la chevalerie médiévale (XII^{e} siècle) et sur les exploits d'Invanhoe, le héros du romancier Sir Walter Scott. Deux à cinq joueurs peuvent s'inscrire et participer à un tournoi, qui, selon le nombre de chevaliers en lice, durera de vingt minutes à une heure. Armés de cinq cartes de départ, chaque joueur doit tenter de l'emporter en obtenant une victoire dans chacune des cinq catégories de combat, symbolisées par une couleur distinctive de cartes : joutes à cheval, duels à l'épée, à la hache ou à la masse d'armes (tous les trois à pied) et finalement combat sans arme. Les cartes ont de valeurs différentes (1 à 7 points de force) et les joueurs peuvent également compter sur le soutien du public, pour augmenter leurs chances. Des cartes représentant des seigneurs, et surtout quelques autres à l'effigie de damoiselles, pleine d'émoi pour leurs héros, constituent des renforts moraux parfois décisifs. Enfin une vingtaine de cartes « action » complètent l'éventail des possibilités offertes par le jeu. Elles vont de « descendre de cheval », « lance brisée » ou « changer d'arme » à la très enviée et unique carte « Ivanhoe », qui permet d'annuler tous les effets négatifs d'une carte action jouée par l'adversaire. *Ivanhoe* est un jeu facilement accessible. Le petit livret de règles, qui ne compte que huit pages (taille livre de poche), est assimilable en moins de dix minutes et permet de se lancer immédiatement dans sa première partie. Les finesses *d'Ivanhoe* sont bien plus visibles lorsque l'on organise un tournoi qui rassemble quatre ou cinq joueurs. Néanmoins, les astuces tactiques font parties intégrantes des mécanismes de jeu. Il convient par exemple de bien doser le nombre de cartes mises en jeu lors de chaque tour, afin de garder une « main » solide. La qualité de la boîte et des cartes est tout à fait correcte. Les dessins sont de Mark Simonitch et de Rodger McGowan, piliers de GMT Games depuis l'origine, alors que le créateur du jeu, Reiner Knizia es un des plus célèbre créateur allemand. Un peu dans la veine de *Circus Minimus* (voir VaeVictis n°36), *Invanhoe* est un jeu très agréable, qui aborde l'histoire sous un autre angle que celui des grandes batailles, et qui permet de s'amuser tranquillement, sans avoir à absorber des règles fastidieuses ou indigestes. Pas question non plus de crier au chef-d'œuvre, la faible variété du jeu se faisant vite sentir.

Ivanhoe est un jeu de carte, en Anglais, à thème historique, édité par GMT Games. Il contient un livret de règles, 110 cartes à jouer en couleur et un sachet de marqueurs en plastiques.

BATTLE LINE

Il y a des idées si simples que l'on se demande, *a posteriori*, pourquoi on n'y a pas pensé plus tôt. La simulation de batailles, par l'intermédiaire de cartes à jouer, a, jusqu'à maintenant, connu un succès mitigé : il n'est pas évident de rendre compte de Waterloo avec de simples cartes (voir *VaeVictis* n°10, à propos d'*Eagles*). Le thème des guerres d'Alexandre le Grand, avec des batailles rangées, au cours desquelles les deux armées se font face, généralement en plaine, selon un déploiement très linéaire, semble immédiatement mieux adapté aux principes du jeu de cartes. *Battle Line*, de Reiner Knizia (le même auteur qu'*Ivanhoe*), est une parfaite démonstration de ce que peut être un jeu efficace, à la logique et aux mécanismes irréprochables. Le champ de bataille est totalement fictif, sa seule matérialisation est une ligne de neuf drapeaux en plastique (fournis dans la boîte), qui sont alignés entre les deux armées. La victoire s'obtient en obtenant le contrôle de trois drapeaux adjacents (percée) ou de cinq drapeaux, quels que soient leurs emplacements (double enveloppement). Pour conquérir ces objectifs, les joueurs doivent déployer leurs cartes devant eux, pour constituer des dispositifs tactiques plus puissants que ceux de l'adversaire. Les règles autorisent la mise en place de trois cartes devant chaque drapeau. Ces trois cartes, alignées en profondeur, devant un des neuf objectifs, constituent une formation. Il existe, dans le jeu, soixante cartes de couleurs différentes, représentant les unités de combat : éléphants, chariots, cavalerie lourde, cavalerie légère, hypapistes, phalange, hoplites, javeliniers, peltastes et tirailleurs (frondeurs, archers). Ces cartes, dotées de valeurs de combat différentes, doivent êtres regroupés de façon très précise pour obtenir une efficacité maximale. La formation la plus puissante est la « vague d'assaut » (trois cartes de force consécutive – par exemple 4,5,3 – et de la même couleur). Vient ensuite la phalange (trois cartes de même valeur), le bataillon (trois cartes de la même couleur) et enfin la ligne d'escarmouche (trois cartes de valeurs consécutives mais de couleurs différentes). La suite est simple, une vague d'assaut bat une phalange, qui bat elle-même un bataillon etc. Chacun des neuf drapeaux est attribué à un camp, dès que la preuve est faite que l'adversaire n'a pu, ou ne pourra plus aligner, une formation de valeur supérieure pour le défendre. Dix cartes tactiques permettent d'influencer la valeur des cartes. La carte Alexandre le Grand permet, par exemple, de remplacer n'importe quelle unité de combat de n'importe quelle valeur ou couleur !

Battle Line est un jeu tactique par excellence ; et ses mécanismes sont parfaitement adaptés au contexte historique. Il présente l'avantage de règles extrêmement simples et carrées. Le matériel est à la hauteur. Une vraie réussite pour GMT Games, qui prouve à nouveau sa capacité d'innovation.

Frédéric BEY

Battle Line est un jeu de carte en anglais, édité par GMT Games, sur le thème des batailles d'Alexandre le Grand. Il contient un livret de règles (quatre pages) , 69 cartes et neuf drapeaux objectifs en plastique.

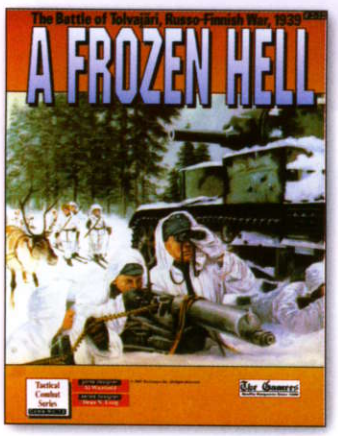
LA BATAILLE D'ORTHEZ

Longtemps attendu, ce onzième volume de la série La Bataille permet de faire le point depuis *Lützen* et la 4^{e} édition des règles. On peut contester le choix d'Orthez et préférer Toulouse, qui est la plus connue des batailles de cette campagne de 1814 dans le sud-ouest de la France. Ce combat pose néanmoins un problème intéressant pour les deux camps : Soult en position défensive avec une armée de bric et de broc a une chance à saisir au début, Wellington attaquant avec précaution en attendant l'arrivée de Hill sur les arrières des Français. Les scénarios permettent d'introduire un zeste d'incertitude concernant ce mouvement tournant qui, historiquement, décida du sort de la bataille. En outre, deux petits scénarios traitent de l'attaque anglaise contre le village de Saint Boès, à droite de la ligne française, et offrent la possibilité de s'initier aux mécanismes de jeu avec peu de pions. Sachant qu'il n'y a quasiment pas de cavalerie sur le champ de bataille, il est même possible de jouer sans trop regarder les règles de charge (et leurs conséquences) qui font toujours un peu peur aux joueurs malhabiles. Le matériel est, comme il est d'usage chez Clash Of Arms, d'excellente qualité : cartes de Rick Barber, pions et aides de jeu de Eric Lyons. Je n'ai pas encore le livret de règles définitif au moment d'écrire ces lignes mais il semble n'y avoir que peu de modifications par rapport au livret de Lützen. Du reste, on peut penser qu'ayant atteint la 4^{e} version et après plus de 20 ans de révisions, le système de jeu de la série *La Bataille* est l'un des plus robuste et des plus gratifiant en tactique Empire à l'échelle du bataillon. L'arrivée de Eric Lyons en tant que développeur est aussi une excellente nouvelle. Connais-

sant son travail sur la série *Zorndorf*, il va sans doute apporter sa touche personnelle, précision et clarté, au livret de règles du prochain module annoncé : *Dresde*. En attendant, Orthez est probablement le module le plus « simple » de la série *La Bataille*, Clash Of Arms affichant clairement sa volonté d'en faire un outil d'initiation pour les joueurs tentés par la réputation de ce standard des jeux napoléoniens tactiques mais rebutés par la complexité des règles et la longueur des parties. Là, je ne saurais leur donner tort, car j'y retourne de ce pas, étriller un peu plus ces chers Anglais. Cent fois sur le métier...

Marc BRANDSMA

A Frozen Hell



La routine continue chez The Gamers avec la parution du traditionnel jeu de la série *Tactical Combat*, consacré à la guerre russo-finlandaise de 1939, et plus particulièrement à l'une des premières batailles de la guerre, Tolvajärvi, au nord-est du lac Ladoga, du 8 au 12 décembre, c'est-à-dire à peine une semaine après le début de l'offensive soviétique. L'armée finlandaise est alors en plein désarroi face aux pointes massives de l'armée rouge, qui ne subissent pas encore de gros problèmes de ravitaillement ou les effets de l'hiver.

Le Finlandais dispose d'une force hétéroclite d'infanterie, sous le commandement du lieutenant-colonel Pajari, sans les célèbres compagnies de skieurs qui se distingueront sur d'autres secteurs du front. Côté soviétique, toute l'opération est menée par la 139e division d'infanterie, avec une artillerie puissante mais pratiquement sans appui blindé. *A Frozen Hell* met en scène des combats assez inhabituels pour la guerre russo-finlandaise, ou l'image qu'on s'en est fait habituellement. Il donne lieu en effet à combats d'infanterie très classiques, avec de multiples attaques et contre-attaques, principalement pour la possession d'un hôtel, seule bâtisse « en dur » de la région et qui domine le lac (au nom imprononçable) autour duquel se situe le coup d'arrêt donné par les Finlandais à l'avance soviétique.

La version des règles *Tactical* proposée est la 3.1, qui présente des modifications extrêmement mineures avec la version des boîtes précédentes, les habitués de la série n'auront aucun problème pour se lancer, d'autant que peu de règles particulières s'appliquent (quelques règles pour l'artillerie soviétique et les combats de nuit). Le jeu utilise toujours ce fameux système de fiches d'ordre pour les compagnies, à annoter par les joueurs et modifiables sous certaines conditions.

Côté composant, on déplore une nouvelle fois la pauvreté graphique de la carte, d'une uniformité consternante, et la qualité très moyenne des aides de jeu, mais c'est la patte The Gamers ! Cela étant, on aurait bien tort de se plaindre, malgré ses difficultés économiques, cet éditeur a le mérite d'être toujours là, d'offrir une alternative à l'hégémonie grandissante de GMT et de faire paraître des produits plutôt originaux, même s'ils sont destinés à un nombre restreint d'habitués. *A Frozen Hell* n'est certainement pas l'un de plus excitants jeux de la série TCS, pour les lecteurs que cela tente, nous recommandons plutôt *GD 40* et *GD 41*.

A Frozen Hell : jeu en anglais édité par The Gamers, comprenant deux cartes et trois planches de pions. Relativement complexe, jeu en solitaire difficile (à cause des feuilles d'ordres).

Empires of the Ancient World

Dans le monde des règles de figurines, les Anglais sont réputés pour faire preuve d'un grand talent créatif mais aussi d'un extraordinaire amateurisme dès qu'il s'agit de rédiger ou de présenter ces mêmes règles... *Empires of the Ancient World*, réalisé par Warfrog, petit éditeur de Manchester, en est une nouvelle démonstration. Ce jeu de plateau consacré à l'Antiquité présente en effet une règle incroyablement mal écrite et dénué de tout exemple visuel, sans parler de quelques erreurs ! C'est le principal défaut de ce jeu, néanmoins intéressant et qui simule l'affrontement de plusieurs civilisations antiques (de trois à six joueurs) par la guerre ou le commerce.

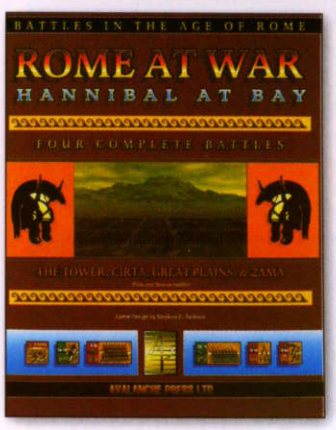
Empires of the Ancient World est très proche du courant ludique allemand actuel : des mécanismes simples et passablement intemporels, plaqués sur une situation historique donnée. Rien à voir avec *History of the World*, on lorgne plutôt du côté de *Vinci*, mais en bien moins brillant malheureusement. La règle fait cinq pages, et à part les multiples ambiguïtés et tournures de phrase impossibles, c'est simple une fois qu'on a compris ! Côté système, il s'agit d'un jeu de développement sur une carte à zone : les joueurs disposent de jetons qu'ils placent à tour de rôle sur la carte pour s'emparer des provinces ou pour les fortifier. A chaque action, le joueur peut ainsi soit s'étendre, soit placer des jetons de commerce, soit acheter des cartes d'unité. Les batailles sont l'élément le plus original du jeu, elles sont résolues avec des cartes d'unités : piquiers, cavalerie, éléphants, etc. Chaque joueur constitue une pile de cinq cartes avec les armées dont ils disposent, en plaçant les unités légères en haut de la pile ; chaque carte est ensuite retournée et on compare les scores de combat de chaque carte, qui peuvent être modifiés par quelques facteurs tactiques simples (exemple : une carte de légionnaires reçoit + 1 contre une carte de piquiers). Le vainqueur est celui qui gagne le plus de duels sur les cinq cartes tirées, le perdant doit alors céder des jetons de commerce et peut perdre des cartes de son armée.

Des cartes de chefs militaires ou de commerçants sont également disponibles et apportent divers avantages. Autre petite règle particulière : le nombre d'actions par tour diminue au fur et à mesure de la partie, qui dure quatre tours, avec dix actions par joueur au premier tour, et seulement six au dernier. Le décompte des points de victoire se fait chaque tour, selon la valeur des points de chaque province conquise (la moitié pour les provinces occupées commercialement) mais les cartes d'armées détenues par un joueur lui font perdre des points à la fin d'un tour, pour simuler le coût d'entretien d'une armée nombreuse ! Enfin, les amateurs de jeu de plateau historique risquent d'être un peu déçus par l'utilisation de pions de couleurs en bois, comme cela se fait dans les jeux allemands là encore, plutôt que d'honnêtes pions en carton. En revanche, les cartes d'armées et la carte du jeu sont de très bonnes qualité.

Empires of the Ancient World est un jeu très honnête, même si les mécanismes sont un peu simplistes. Sur un tel sujet, on aurait bien sûr aimé plus d'ambitions et d'imagination, avec des cartes d'événements par exemple, mais ça vous changera de vos parties d'*History of the World* !

Empires of the Ancient World : jeu de plateau en anglais édité par Warfrog (règles françaises dispo à la vente) de complexité faible pour trois à six joueurs. Attention : ce jeu est sorti il y a déjà deux ans, mais il est seulement disponible maintenant en France à notre connaissance.

Rome at War


BATTLES IN THE AGE OF ROME
ROME AT WAR
HANNIBAL AT BAY
FOUR COMPLETE BATTLES
THE TOWER · CIRTA · GREAT PLAINS · & ZAMA
AVALANCHE PRESS LTD

Avalanche Press s'attaque à son tour à la simulation antique avec un système de bataille générique, consacré ici à la fin des guerres puniques. *Rome at War : Hannibal at Bay* propose cinq batailles entre Carthage et Rome, dont Zama et les Grandes plaines.

Le matériel proposé est d'excellente qualité, avec un plateau de jeu rigide et de superbes pions présentant des groupes d'unités. Le livret de scénario présente un historique détaillé des engagements. Côté système, après *SPQR*, *Ancients* ou *DBM*, il ne faut pas s'attendre à une nouvelle révolution, loin de là. Première originalité, la carte n'utilise pas des hex. mais des carrés, ce qui rapprocherait plutôt *Rome at War* d'un jeu de figurines, mais les unités pouvant se déplacer en diagonale, ça n'a pas de sens. De façon très classique, le jeu repose sur un système d'activation des chefs, avec tirage de l'initiative initiale selon la valeur du commandant en chef et alternance d'activation : quand il est actif, le joueur jette 1d6 et retranche le résultat de la valeur de commandement de son chef pour déterminer le nombre de chefs qu'il peut activer à la suite. Hannibal par exemple présente une valeur de commandement de 5, il peut activer deux chefs sur un résultat de 3 au dé, mais aucun sur un 6 (un score de 0 correspond à un chef) ! Si les deux joueurs ne peuvent activer aucun chef à la suite, le tour passe. Une fois leur chef activé, les unités d'une formation peuvent agir. Un chef et sa formation ne peuvent être activés qu'une fois par tour.

Pour résoudre un combat, les joueurs testent d'abord le moral des troupes (risque de pas de perte) puis chacun détermine les valeurs de combat de ses unités et jette alors un nombre de dés égal à ce chiffre, avec une perte par dé sur un 6 ! On peut le dire, c'est un peu primitif... En cas de perte, les pions sont retournés ou changés, une légion présente ainsi huit pas de pertes (quatre pions recto-verso), c'est plus élégant que de jetons mais cela se traduit par un nombre très réduit de pions sur le plateau de jeu. Les armées sont ainsi représentées par très peu de pions (13 unités romaines au total pour les Grande plaines !), et un chef commande parfois un seul pion, ce qui est assez ridicule. Le jeu propose également des charges, contre-charges et poursuites pour les unités montées, ce qui n'est pas absurde mais alourdit le jeu comme toujours.

Rome At War propose ainsi des mini-batailles, avec des règles à notre avis trop complexes (sans parler du manque total d'exemples visuels) pour si peu de pions. Honnêtement, même si le jeu est beau, nous recommandons plutôt à nos lecteurs de jouer à l'excellente série des *Grande batailles* de GMT ou de pratiquer *Champs de bataille*, l'un et l'autre infiniment supérieurs !

Rome at War : jeu en anglais édité par Avalanche Press de complexité moyenne, comprenant deux cartes et une planche de pions. Jouable en solitaire. ❐

Théophile MONNIER

Merci au magasin *RELAIS JEUX DES-CARTES*, rue des écoles, Paris

Strategy & Tactics N° 203

La simulation jointe en encart dans le dernier S&T en date catapulte les joueurs près de 2500 ans en arrière au cœur de l'empire perse secoué par une guerre civile (401-387 Av J.C.) et dont l'une des figures les plus marquantes fut Xenophon (avez-vous lu l'Anabase ?).

L'échelle est résolument stratégique avec une carte s'étendant de la Grèce jusqu'aux portes de l'Inde. Le système de jeu apparaît quasiment identique à celui utilisé dans l'excellent *Charlemagne* (S&T N°189). On retrouve donc avec plaisir tout un ensemble de mécanismes spécifiques au genre : opérations militaires, rôle des grands chefs et importance du ravitaillement mais également diplomatie, colonisations, pillages, révoltes, événements aléatoires, un peu d'économie... Le tout d'une complexité raisonnable à de quoi réconcilier les joueurs pressés avec les simulations stratégiques.

La partie rédactionnelle propose également quelques sujets originaux : l'interminable conflit entre l'Éthiopie et l'Erythrée à la fin du XXe siècle, la civilisation gréco-bactrienne et une intéressante étude sur les effets de la panique dans une bataille vue à travers l'exemple de la bataille de Little Big Horn.

Stéphane MARTIN

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par C. Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

LES SHERDENS — Chariot et Museum 15 mm

Au XII^e et XIII^e siècle avant notre ère, les Peuples de la mer déferlent sur le bassin méditerranéen. Repoussés d'Égypte en 1230 et 1190 av. J. C., les pharaons les engagent en grand nombre dans leurs armées, où ils forment de rudes unités de mercenaires.
Peinture Denis Piémontois et Christian Agostini

LES ROMAINS — Hatt 1/72

Le choix des gammes de figurines en plastique au 1/72^e ne cesse de s'élargir. Hatt produit maintenant une série de Romains de la période des guerres civiles.
Peinture Stéphane Brunet

LES ROMAINS — TESTUDO 15 mm

Si vous êtes allergique au plastique ou au 1/72^e, vous pouvez dans ce cas préparer une armée 15 mm de Romains de la période des guerres civiles en piochant dans la riche gamme Testudo.
Peinture Denis Piémontois

LES SCYTHES — Essex 15 mm

Émérites cavaliers, les Scythes n'en possèdent pas moins une infanterie capable de tenir le terrain accidenté dans lequel leurs troupes montées sont en difficulté.
Peinture Denis Piémontois

LES GAULOIS — Italeri 1/72

Pour convertir un enfant au jeu d'histoire, rien de plus simple : amenez le voir « Vercingétorix »... et offrez lui ensuite des figurines de nos ancêtres les Gaulois, sans oublier quelques Romains !
Peinture Stéphane Brunet

ARTHUR ! — Old Glory 25 mm

Cette gamme permet de recréer les combats du roi Arthur et de ses « Bretons ». Au VI^e siècle, ce roi réunit les tribus celtes sous son autorité pour résister aux Angles et Saxons qui déferlent sur la Grande-Bretagne.
Peinture Christian Agostini

LES ARCHERS — Essex 15 mm

Ces archers « passe-partout » soutiendront de leurs tirs tout chevalier présent dans une armée médiévale. Les troupes de ce type seront réutilisées maintes fois, dans des armées différentes, de vrais mercenaires !

Peinture Edgar André

LES CHEVALIERS — Mirliton 25 mm

Ces magnifiques chevaliers proviennent de la nouvelle gamme Mirliton consacrée aux Guerres Communales italiennes.

Peinture Mirliton

LA GUERRE EN DENTELLES — Front Rank 25 mm

Le régiment d'Osnabrück, ville allemande de Basse-Saxe, est levé par Charles de Lorraine en 1704. Ses couleurs sont perdues au cours de la bataille de Castiglione, le 9 septembre 1706, pendant la guerre de Succession d'Espagne. Le régiment est dissous en 1715.

Peinture Eric Veitl

TESTUDO

Figurines 15 mm
Sculptées par
G. Rava
Via Canaletta 79
48013 Brisighella RA
ITALIA
Tel. / fax : 0039 0546 81984

Nos séries :
LA GUERRE DE TRENTE ANS
LA GUERRE CIVILE ANGLAISE
DE BELLO CIVILI
(Romains fin République)

Nouvelle série !!
Les Gaulois

Visitez notre site Internet en français :
go.to/testudo
E-mail : testudo@libero.it

Catalogue en français et échantillons gratuits contre simple demande

JEUX DESCARTES
WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

DESCARTES BOUTIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Chevaliers médiévaux blessés — Essex 15 mm — Peinture Edgar André

FIGURINES ESSEX 25 mm

Promotion exceptionnelle (dans la limite des stocks disponibles)
Lot N°1 : PYRRHUS – Assortiment varié avec 10 cavaliers lourds et extra lourds, 1 général monté, 24 piquiers, 1 commandement à pied, 1 éléphant et son équipage, 6 archers, 6 javeliniers **336 F au lieu de 673 F**

ESSEX 15 mm

ARMEES COMPLETES : GERMAINS ET ROMAINS
Lot N°2 : GERMAINS - 16 cavaliers moyens ou lourds, 96 piétons variés, 8 javeliniers, 16 archers, 16 guerriers avec hache et une pochette de commandement (6 pièces) ..... **360 F**
Lot N°3 : ROMAINS HAUT EMPIRE - 16 cavaliers lourds, 8 cavaliers légers numides, 40 légionnaires, 24 prétoriens, 24 auxiliaires d'infanterie, 24 archers, 1 pochette de commandement à pied (6 pièces) et une pochette de commandement monté (3 pièces) ..... **360 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot N°4 : CAMPAIGN 79 : LOUISBOURG 1758 ..... **145 F**
Lot N°5 : WARRIOR 27 : GREEK HOPLITES 480/323BC ..... **119 F**
Lot N°6 : OOB10 : GETTYSBURG JULY 3rd 1863-Confédération ... **159 F**
Lot N°7 : OOB11 : GETTYSBURG JULY 3rd 1863-Union ..... **159 F**

NOUVEAUTÉS WARGAMES (en anglais)

Lot N°8 : ROME AT WAR (Avalanche press) dans ce premier volume d'une série consacrée aux batailles antique, découvrez 5 batailles des guerres puniques. Matériel superbe, règles simples et élégantes ..... **425 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **336 F** = ... F
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... F
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... F
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **145 F** = ... F
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **119 F** = ... F
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **159 F** = ... F
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **159 F** = ... F
Lot N° 8 ..... exemplaires au prix de **425 F** = ... F
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... F

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV Mars /Avril 01

LES BAVAROIS — Hatt 1/72

Alliés naturels des Français, les Bavarois portent un uniforme original qui tranchera sur vos tables de jeu avec l'« indigo » des soldats de l'Empereur.

Peinture Stéphane Brunet

LES HOLLANDO-BELGES — Hatt 1/72

Le rôle des troupes belges et hollandaises pendant la campagne de Belgique, en 1815, est souvent minimisé, surtout par les auteurs anglais, plus enclins à mettre en avant les succès des « vraies » troupes britanniques.

Peinture Stéphane Brunet

LES BRUNSWICKOIS — Hatt 1/72

Guillaume Frédéric, duc de Brunswick, est tué aux Quatre-Bras à la tête de ses troupes. Son duché annexé en 1807 au Royaume de Westphalie, n'est rétabli qu'en 1813.

Peinture Stéphane Brunet

L'INFANTERIE LEGERE — Hatt 1/72

Une nouvelle gamme de figurines en capote vous permettra de diversifier votre infanterie légère. Vive l'Empereur !

Peinture Stéphane Brunet

MIRLITON S.G.

DI GRAZZINI STEFANO
Via G. di Vittorio 7
50029 Tavernuzze (FI) italia
Tél./Fax : 0055/2020000 – E-mail : mirliton@fol.it

Visitez notre site internet www.mirliton.it

Nouvelle série des Guerres Communales italiennes en sachet, figurines 25 mm

BME 18 Infanterie communale italienne (12 figurines assorties)
BME 19 Infanterie communale italienne (12 figurines assorties)
BME 20 Fantassins communaux immobiles (12 figurines, 4 positions)
BME 21 Fantassins se défendant avec lance et pavois
BME 22 Fantassins communaux à l'attaque avec arme variée
BME 23 Archers et arbalétriers communaux
BME 24 Milice paysanne en différentes positions
BMEC 20 Chevalier italien au pas ou immobile
BMEC 21 Chevalier italien au pas ou immobile
BPME 55 Ribaud et ouvriers transportant des sacs sur leur dos (ME 110 et AC 53)
BPME de 56 à 60 Chevalier italien au galop

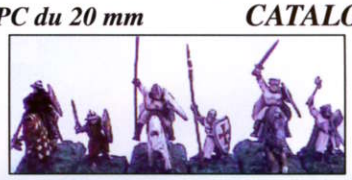
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF EN ITALIE DES ACRYLIQUES VALLERO
NOUVEAUTES 15 MM – Guerre d'Indépendance italienne 1859-1866

IR 1 Infanterie de ligne attaquant
IR 2 Infanterie de ligne debout, tirant
IR 3 Infanterie de ligne à genoux, tirant
IR 4 Gr. de commandement de l'infanterie de ligne
IR 5 Bersaglier courant
IR 6 Bersaglier courant avec l'arme à l'épaule
IR 7 Bersaglier debout, tirant
IR 8 Bersaglier à genoux, tirant
IR 9 Groupe de commandement de Bersagliers
IR 10 Servants d'artillerie de campagne
ART 1 Canon piémontais 8 pd, mle 1844 + train d'artillerie
ART 2 15 cm Obusier piémontais + train d'artillerie. Chaque paquet contient 1 pièce

EXO KIT

Tél. : 01.39.87.38.95 – Fax :01.39.85.01.91.
14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
Email : eexokit@aol.com – Site : www.exokit.com

LEADER VPC du 20 mm ***CATALOGUE 10 F***



Figurines 20 mm Tumbling Dice Miniature Thèmes : Croisade et 1GM

RETROUVEZ-NOUS AU SALON DE LA MAQUETTE DE PARIS, PORTE DE VERSAILLES DU 07 AU 16 AVRIL 2001 – STAND N°307

SARL au capital de 50 000 Frs RCS PONTOISE B – APE 526 B SIRET 39539207900012

REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin

La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER, FOUNDRY et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Sur demande, liste des jeux GIGAMIC, nous consulter sur notre site internet.

La BD et le CD Rom Héroïka sont disponibles : nous contacter pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit.

Tél. : 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

BLUCHER ET SON ETAT-MAJOR — Old Glory 25 mm

En 1813, lors de la « guerre de libération », l'armée prussienne peut compter sur un service d'état-major de tout premier ordre qui seconde à merveille l'impétueux Blücher.

Peinture David Wilson

LES POLONAIS — Hytty 1/72

Cette marque polonaise nous offre des sujets très originaux. Nous pourrons réaliser des belles scénettes d'états-majors. Le tout bien entendu pour des Polonais du Grand-Duché de Varsovie.

Peinture Stéphane Brunet

WESTERN — Dixon 25 mm

La gamme Dixon permet à tous les admirateurs des westerns de rejouer sur une table des bagarres entre courageux « peones » et vils aventuriers avides de richesses.

Peinture Edgar André

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56 – E-mail : jcpcdm@club-internet.fr

Bientôt un site Internet complet et à jouer : www.champdemars.com avec suivi des règles, ordres de batailles, scénario.

Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Vous y trouverez :

– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte, des figurines, beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200

– des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal, les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.

Boites d'armée **Warhammer** antiquité et moyen-âge, Romains (Trajan ou République) ; Assyriens, nomades (Huns, Mongols etc...), Teutoniques **850 F** Samouraïs, hoplites grecs **650 F** – Polonais médiévaux **1 200 F**

Chevaliers « Arthuriens » – Old Glory 25 mm – Peinture : C. Agostini

Nouveautés : Hallmark naval contemporain
1/6000e : auxiliaires américains
Battlefront : italiens (véhicules + troupes)
Russes : ISU, JSU, SU, T60, paras US

UNE GRANDE VARIÉTÉ :

Naval : Hallmark, GHQ, Langton
Antiquité/Moyen-Age : 15 mm Gladiator, Old Glory, Falcon, Mirliton, Irregular, Chariot
25 mm Gladiator, Old Glory, Front Rank
18e Siècle : Old Glory, Falcon
Napoléonien : Old Glory, Front Rank, Fantassin Miniaturas
Sécession : Old Glory, Polly Oliver, Falcon, Heroics and Ros
1870 : Pendraken, Chariot, Old Glory
Colonies 19e Siècle : Old Glory, Dixon, Falcon, Irregular
1914-18 : Peter Pig, Pendraken, Irregular
1939-45 : Battlefront, Old Glory, Peter Pig, GHQ, Scotia, Heroics and Ros
Contemporain : GHQ, Peter Pig
Bientôt : Figurines peintes à des prix permettant de se constituer des armées

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE

Vente également par correspondance (par chèque ou carte bleue). *Catalogue gratuit sur demande*

Réduction de fidélité : 5% pour 2 000 F d'achat, 10% à partir de 4 000 F et plus (pas de limite dans le temps) – Le transport est gratuit pour tout achat supérieur à 1 000 F.

LES BONNES ADRESSES

E.P. MINIATURES
www.epminiatures.com
35, RUE DU MARECHAL FOCH
67190 MUTZIG
Tél./Fax : 03.88.38.38.39
epminiatures@wanadoo.fr

Distributeur exclusif de la marque HYTTY

Vente par correspondance et au magasin

LA FIGURINE HISTORIQUE DE PETITE TAILLE
(plomb et plastique)
ANTIQUITE, MEDIEVAL, EMPIRE
Distributeur des marques : FOUNDRY, TOULLER, HAT, HOUSE OF CAMPAIGN, ITALERI, ESCI, ZVEZDA
Vous trouverez aussi : les peintures, pinceaux, roche liquide PRINCE AUGUST, le flocage FR, les socles magnétiques EP MINIATURES, la documentation OSPREY

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

MINIATURES 2000 *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : *France, Etranger et Dom-Tom*
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

VOUS RECHERCHEZ DES FIGURINES 15 MM EN PLOMB POUR SECTION D'ASSAUT ?

Vous pouvez recevoir un catalogue gratuit en écrivant à
ARCHEON
22, Boulevard d'Alsace – 57070 METZ
Tél. : 03. 87. 75. 66. 47
ARCHEON distributeur de la marque Peter Pig

ANNI MINI 22, bd de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51. Fax : 01. 43. 43. 55. 71
PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – Imex – Hät – Atlantic – Nexos – etc.
* Starlux *
Etains du Prince, Etains du Graal...
VENTE PAR CORRESPONDANCE *Carte Bleue – Carte Aurore*
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

ELLERBURN ARMIES Hinchliffe 25mm Décors et figurines toutes époques
Visitez notre site internet : **www.hinchliffe.co.uk – E-mail : ellerburn@mcmail.com**
La plus importante série de drapeaux ; prix par planche 25 et 20mm **£ 4.00** - 15mm **£ 3.00**
62 planches de drapeaux de l'armée napoléonienne
Renaissance (Lansquenets et Suisses); Guerre d'Indépendance Américaine, Guerre des Roses, Bourguignon, Guerres d'Italie (Montaperti), chevaliers allemands, Guerre de sept ans, Guerre Civile anglaise, Samouraï
Prix : Infanterie et Cavalerie **£0.55**, chevaux **£0.60**, armes etc.. ; à partir de **£2.70** Samouraï **£1.00**
Personnalités **$1.500** – Catalogue complet **£1.50**
Revendeur de la marque Skytrex 20mm et 15mm matériel de la 2GM
Nouveautés Skytrex « Trafalgar »1/700 série de navires
Les cartes de crédit sont acceptées. Téléphone : (00.44) 1751.474.248 - Fax : (00.44) 1751.477.298
ELLERBURN ARMIES – Boxtree, Thornton Dale, NR Pickering, N. Yorks YO18 7SD, England

NERVUS BELLI **870, chemin de la Sablière**
06640 Saint-Jeannet
Tél. : 06.09.30.35.00 – nervusbelli@aol.com
Distributeur de figurines des marques : Chariot, Outpost, Museum, Gladiator, Peter Pig, Fantassin Miniaturas, Mirliton, Toulller...
Catalogue gratuit sur simple demande
Du lundi au vendredi de 9h à 19h

LES POLONAIS — Peter Pig 15 mm

Profitant de l'effondrement de la Russie en 1917, la Pologne renaît de ses cendres. Appuyée par les puissances occidentales, l'armée polonaise s'oppose avec succès à l'Armée Rouge de la nouvelle Union Soviétique.
Peinture Philippe Hardy

LES SOVIETIQUES — Harlequin 25 mm

Les fantassins soviétiques prennent un repos bien mérité, en profitant de quelques « dons » des paysans des alentours. Dans peu de temps, il faudra reprendre la lourde Maxim et repartir combattre les « Hitlériens ».
Peinture C. Coquet

GUERRE CIVILE RUSSE — Peter Pig 15 mm

Ces figurines de références diverses « Guerre civile russe » permettront également de représenter des unités irrégulières de la Seconde Guerre.
Peinture Stéphane Langlois

ARTLLERIE — Battlefront 15 mm

Ce 25 pdr britannique et son Quad Prime Mover feront merveille sur les champs de bataille d'Afrique du Nord.
Peinture Stéphane Langlois

VEHICULES — Skytrex 15 mm

Ce Tank Destroyer et ce Half Track permettront aux joueurs de *SA* d'engager des troupes de la France libre !
Peinture Wilfried Barbuscia

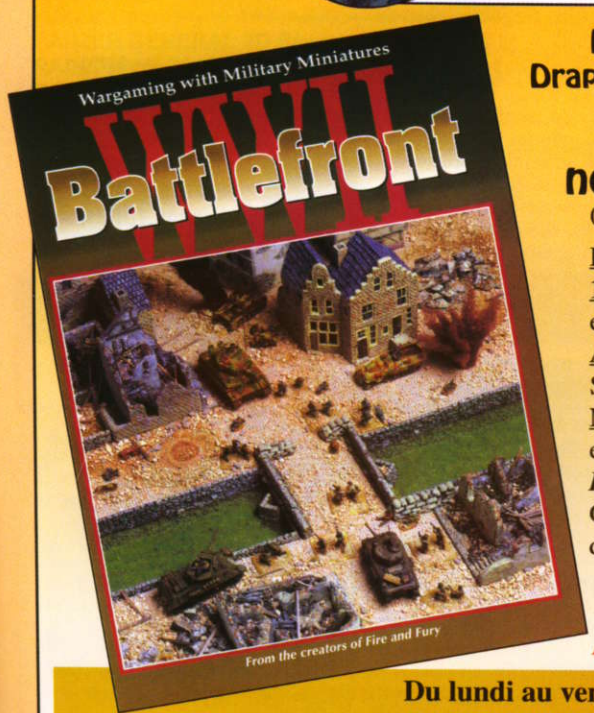
ITALIENS — Mirliton 20 mm

Ce Bersaglier monté sur sa Moto Guzzi Alce 500 a fière allure, mais saura-t-il résister aux forces alliées ?
Peinture Mirliton

OLD GLORY
SIGNIFER
V.V.V.

FG miniatures

ATTENTION : nouvelles coordonnées
4, rue de la Gerbe d'Or
95490 VAUREAL
Tél/Fax : 01. 34. 42. 44. 01



Figurines Old Glory 15 et 25 mm
Drapeaux Signifer / Décalcos Veni Vidi Vici

A partir du 1er mars 2001,
nous devenons revendeur FOUNDRY ! ! !
(catalogue Antique, Napoléonien ou Victorien 95 francs/pièce)

Battlefront WW2 : 340 francs/51.83 euros franco
1870 - 15 mm : Dragons, Hussards, Mitrailleuses françaises et Cuirassiers, Hussards prussiens
Antiquité - 15 mm : Egyptiens, Hittites, Slaves, Russes, Conquêtes arabes 15 mm
Nouveau : nous constituons vos armées DBM et DBA à la demande : contactez-nous pour les détails
Promotions de début d'année sur les références Guerres Coloniales 140 francs/21,34 euros par paquet du 01/03/2001 au 26/04/2001 inclus.
(ces offres sont valables uniquement sur des paquets complets).
Nous serons fermés du 27/04/2001 au 04/05/2001

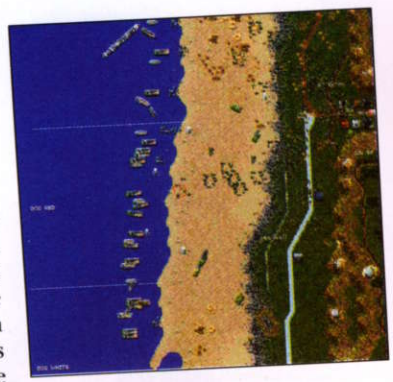
Notre catalogue 15 mm, gratuit complet sur demande

Du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 19h et le samedi de 9h à 12h
Vente de Figurines Neuves ou d'Occasion – Uniquement par correspondance.

Rubrique réalisée par Jean-Claude BÉSIDA

CYBER STRATÈGE

STEEL PANTHERS WORLD AT WAR, L'HISTOIRE SANS FIN !



Plus de huit mois après sa naissance, *SPWaW* est toujours en évolution. L'équipe de Matrix Games n'a pas cessé d'apporter des améliorations à ce jeu dont le moteur original remonte à 1995 mais qui suscite toujours un enthousiasme certain. Comme en témoigne la fréquentation du forum de Matrix Games et la création de sites internet par des passionnés (comme le site francophone **http://magonline.free.fr**) avec des projets de campagne impressionnants. Le programme en est maintenant à sa version 4.6 et a considérablement évolué. Principaux changements : *SPWaW* est jouable en ligne, la taille maximum des cartes a été augmentée à 100 x 240 hex, le nombre maximum d'unités a été porté à 800 et celui des formations à 400, plus de 20 nouvelles classes d'unités sont disponibles, les unités ont une nouvelle caractéristique de qualité, les véhicules peuvent subir des pannes mécaniques selon leur vitesse de déplacement et le terrain traversé, les armes sont aussi sujettes à des dysfonctionnements, les véhicules qui roulent dans le désert soulèvent un nuage de poussière, quelques nouveaux types de terrains ont été ajoutés (rochers, falaises, tranchées...), il est impossible d'épuiser les tirs d'opportunité d'une unité en la canardant de loin pour aller ensuite la massacrer depuis un hexagone adjacent (une unité a toujours une chance de bénéficier d'un tir d'opportunité quand un ennemi arrive sur un hex adjacent), l'éditeur de campagnes a été considérablement amélioré, il est possible de créer des campagnes où l'issue d'une bataille décide du scénario suivant (jusqu'ici les campagnes dans *SPWaW* étaient purement linéaires). L'utilisateur a maintenant les mêmes outils que les développeurs du jeu pour créer des campagnes complexes et scénarisées.

Pascal DI FOLCO

COMPILATION EIDOS PLAY THE GAME

Signalons cette remarquable compilation de dix classiques publiés ces derniers mois par Eidos-Electronic Arts. Pour un prix modique, on y trouve notamment les excellents *Commandos* et *Jane's WWII Fighters*. En ce qui concerne les huit autres titres de la compilation, on remarque *Thief : the Dark Project*, *Populous* et *Ultima Online*. Revoir ces jeux deux ans plus tard permet surtout de mesurer combien la technique a évolué.

WATERLOO, MORNE PLAINE

Cela faisait longtemps que rien de bien palpitant n'était arrivé pour la période napoléonienne. Voici un titre préparé par un développeur inconnu au bataillon (*Breakaway Games*) et qui se propose de revisiter la bataille de Waterloo. Un choix pas très original, mais ce que l'on peut voir du jeu (un RTS) donne assez envie de prendre la longue-vue de Ney. L'unité de base est le bataillon pour l'infanterie et la batterie pour l'artillerie.

SWAT 3 ELITE EDITION

Le jeu policier tactique de Sierra a enfin atteint sa maturité. Pour ceux qui ne le connaissaient pas, *SWAT 3 Elite edition* implémente correctement le multijoueur (que l'édition de base ne rendait pas bien). Plusieurs types de parties existent : mode coopératif, mode deathmatch, et un mode *paintball* (si, ils l'ont fait !). Rien de neuf à part ça.

AUSTERLITZ

Une initiative française a attiré l'attention de *VaeVictis*. Jean-Michel Mathé est en passe d'achever un jeu original sur la bataille d'Austerlitz (voilà qui nous changera des Waterloo dont nous inondent les éditeurs anglo-saxons). Ce jeu d'histoire sur ordinateur n'utilise plus les hexagones. Le tour par tour a été abandonné au profit d'une modélisation temps réel. La vision s'appuie sur trois modes : du 2D classique, avec une représentation symbolique pour envoyer les ordres, du 3D panoramique, pour voir la totalité du champ de bataille, ou du 3D subjectif pour être immergé dans les combats. Enfin, il ne s'agit plus d'envoyer des ordres à toutes les unités mais de demander aux commandants de déployer leur corps. Ils le feront en respectant les doctrines de l'époque (organisation mince, profonde, mixte, en ordre oblique ou en échiquier). D'autres spécificités sont intégrées au jeu, comme la ligne défensive, la vision limitée ou le temps de transmission des messages. L'auteur nous promet un produit fini pour le premier trimestre 2001. Renseignements :
Jean-Michel.Mathe@onecert.fr
et **www.austerlitz.free.fr**

Frédéric BEY

3 ROYAUMES, LE DESTIN DU DRAGON

Après le Japon, la Chine. Réalisé par un studio pékinois et publié par Eidos, ce jeu propose pour la première fois au public occidental une simulation des combats de la Chine classique. Il reprend la thématique du classique chinois du même nom (rédigé par Luo Guanzhong au XIV^{e} siècle) et décrit les affrontements entre grands seigneurs à la fin de la dynastie des Hans (fin II^{e} siècle). Nous ne bouderons pas notre plaisir face à ce jeu militaire, économique et diplomatique qui aborde pour la première fois la très riche histoire de l'Empire du Milieu.

DELTA FORCE, LAND WARRIORS, PROJECT IGI

Deux titres de combat tactique moderne. Le premier, *Delta Force : Land Warriors* reprend, prolonge et affine le classique *Delta Force* de Novalogic. Le second, *Project IGI*, est de la même eau (forces spéciales, *sniping* et compagnie). Il semble tout de même un brin plus ouvert et tire plus le joueur vers l'infiltration que vers le massacre pur.

COSSACKS, EUROPEAN WARS

Cossacks arrive bientôt et il promet de frapper très fort ! Nous avons ainsi eu le plaisir d'assister à une présentation organisée au Musée de l'armée et nous avons été très impressionné par l'ampleur et les qualités de ce jeu. Réalisé par une équipe ukrainienne, ce jeu en temps réel prend le parti de l'histoire, et sur une période très inhabituelle puisqu'il s'agit des XVII^{e} et XVIII^{e} siècle ! Très proche *d'Age of Empires*, évidemment, *Cossacks* fait la part plus belle à la tactique qu'à la production. les formations permettent de recréer de façon saisissante les batailles de l'époque. *Cossacks* paraîtra en France en avril.

T. MONNIER

TWO BY THREE ! Le mois dernier, à l'annonce de la création d'une nouvelle société de jeu d'histoire, il nous a fallu quelques instants pour comprendre ce nom énigmatique. Non, les 2B3 ne se sont pas reconvertis, ce sont trois ténors du wargame – Joel Billings, Gary Grigsby et Keith Brors –, qui unissent leur force pour créer des jeux sur la Seconde Guerre mondiale !

2BY3

UN TRIO D'AS AU SERVICE DU JEU D'HISTOIRE

Interview réalisée par Théophile MONNIER

Ah d'accord, il fallait comprendre « la Deuxième par ces trois-là ! » Et ces trois-là ne sont pas n'importe qui : Joel Billings, véritable pionnier du jeu de stratégie informatique, est à l'origine de la prodigieuse aventure de SSI ; quant à Gary Grigsby, en plus d'une multitude de wargames divers, c'est surtout l'auteur de la célèbre série *Steel Panthers* avec son compère Keith Brors, autre programmeur de renom.

Nous avions interviewé Joel Billings il y a trois ans lors d'un reportage sur SSI (voir *CyberStratège* n° 7), depuis beaucoup d'eau a coulé sous les ponts : SSI a finalement été racheté par Mattel et le monde du jeu d'histoire a bien changé. Dans un long entretien (dont nous ne livrons ici que des extraits, faute de place), Joel nous explique ses choix de conception, proche des jeux d'histoire sur carte, et le partenariat que 2BY3 a noué avec Matrix Games (*SPWAW*). En tout cas, l'avenir du wargame informatique passe bien aujourd'hui par des structures très légères et une relation directe avec la clientèle.

A gauche, Gary Grigsby (Steel Panthers), à droite Joel Billings (SSI).

Théophile Monnier : *L'annonce de la création de 2BY3 a pris tous les amateurs de stratégie par surprise. Que s'est-il passé entre vous et SSI depuis le rachat par TLC puis Mattel ?*

Joel Billings : Après avoir quitté la direction de SSI comme manager en 1996, j'ai continué à travailler pour SSI/Mattel comme développeur jusqu'au début 2000. J'en ai eu alors assez de travailler pour une grosse structure, j'ai démissionné et déménagé sur San Diego avec ma famille, sans vraiment savoir ce que je voulais faire. J'ai d'abord travaillé sur un projet de jeu de plateau, puis Gary Grigsby, Keith Brors et moi avons envisagé de créer notre propre société. J'avais déjà eu l'occasion de travailler avec eux sur des jeux de SSI, et tout particulièrement le développement des jeux de Gary. Internet nous offre également de nouvelles opportunités commerciales, nous avons donc finalement créé 2BY3 cet été.

TM : *Quels sont vos projets pour 2BY3 ? Allez-vous effectivement vous en tenir à la Seconde Guerre mondiale ? Allez-vous chercher à créer des systèmes innovants ou est-ce que vos jeux vont être du tour par tour traditionnel ?*

JB : Pour les deux prochaines années, nous allons nous concentrer sur des jeux Seconde Guerre à l'échelle opérationnelle ou stratégique. Après avoir travaillé pendant des années sur *Steel Panthers*, nous voulons complètement changer d'échelle. Ces premiers jeux vont être plutôt classiques, à hexagones, mais avec la prise en compte d'un nombre impressionnant de détails. Par la suite, nous envisageons d'autres périodes mais comme tous les amateurs de wargames, la Seconde Guerre mondiale nous fascine. Nous sommes prêts à travailler sur des mécanismes moins traditionnels mais notre objectif pour l'instant est de proposer des systèmes inspirés des jeux sur carte classiques. Gary et moi sommes cependant des fans du jeu *Gettysburg* de Sid Meier, qui est très innovant, et 2BY3 pourra proposer ce type de produits dans le futur.

TM : *Quelle sont vos ambitions avec 2BY3 ? Créer un nouveau SSI ? Avez-vous une certaine liberté financière suite au rachat de SSI dont vous étiez le fondateur ?*

JB : Notre objectif est de se faire plaisir en créant les jeux que nous aimons, mais comme il s'agit de notre principale source de revenus, il faut également gagner de l'argent ! Nous avons effectivement une certaine latitude pour faire les jeux de notre choix ; avec SSI, il y avait des contraintes dues aux actionnaires et nous devions assurer un retour sur investissement. SSI était devenu également un éditeur de jeux de stratégie en tous genres. Même si la notoriété de l'entreprise venait principalement de nos logiciels de jeux d'histoire, seulement 20 à 40 % de nos revenus dérivaient de ce marché. Avec 2BY3, nous sommes décidés à nous en tenir aux wargames, même si, dans l'avenir, d'autres domaines ne sont pas exclus.

TM : *Pouvez-vous nous parler des jeux que vous allez publier ? Quelles sont leurs caractéristiques principales ? Quel rôle joue par ailleurs Matrix*

BIBLIOGRAPHIE

En plus d'être le fondateur de SSI, Joel Billings a réalisé par lui-même ou avec ses équipes de multiples wargames, ou dirigé leur développement. Même s'ils sont un peu anciens, ces jeux ont tous marqué l'histoire du wargame informatique, citons les principaux : *Computer Bismarck, Cartels & Cutthroats, Combat Leader, Broadsides, Carrier Force, War in Russia, Kampfgruppe, Colonial Conquest, Steel Panthers, Fighting Steel, Close Combat IV, Panzer General.*

Son jeu d'histoire sur carte préféré : *War in the East* (de SPI)

Son jeu de plateau préféré : *Age of Renaissance* (Avalon Hill)... Il a bien raison !

Ses jeux de stratégie informatique préférés : *Panzer General* et *Steel Panthers.*

Quant à Gary Grigsby, il est à l'origine d'un nombre impressionnant de wargames informatiques : *Guadalcanal Campaign, Bomb Alley, North Atlantic '86, Carrier Force, Objective: Kursk, War in Russia* (1984), *Second Front, Western Front, Carrier Strike, Pacific War, War in Russia* (1993), la série des *Steel Panthers, Battle of Britain, 12 O'clock High*, pour ne citer que les principaux.

Pour les amateurs, la plupart de ces jeux sont disponibles en téléchargement sur le fantastique site **Underdogs**, même s'ils ne fonctionnent pas toujours sur nos machines nouvelle génération : **www.theunderdogs.org**

Games dans votre production ? Et à quand les premiers jeux de 2BY3 ?

JB : Nous travaillons actuellement sur trois jeux. Le premier à paraître sera ***Uncommon Valor : Campaign for the South Pacific*** (voir saisie ci-contre). Il couvrira les combats en Nouvelle-Guinée et dans les îles Salomon pendant la période de mai à décembre 1943. C'est un jeu à l'échelle opérationnelle avec des tours de durée variable, sectionnés en phases de douze heures. La possibilité de paramétrer le nombre de jours dans un tour donnera aux joueurs une très grande flexibilité, surtout en mode par e-mail. *Uncommon Valor* utilise des hexagones et vise à être une adaptation réussie d'un jeu sur carte classique, mais avec un souci du détail impossible à simuler sans l'informatique. On y trouvera tous les navires du conflit, des grands navires de guerre au simple lance-torpilles, des combats aériens résolus au niveau de chaque appareil, et des unités terrestres à l'échelle du bataillon. Nous couvrons même la guerre des mines, mais certaines fonctions pourront être automatisées, comme la guerre sous-marine, avec des zones de patrouille. Matrix Games édite non seulement ce jeu mais réalise également l'essentiel du graphisme et de l'interface. Comme ils ont déjà travaillé sur les codes de Gary (avec *SPWAW*) et qu'ils ont de nombreuses idées pour améliorer un wargame, ils peuvent procéder à des modifications qui auraient pu nous échapper dans la conception initiale. C'est un véritable travail de collaboration entre nos deux équipes. *Uncommon Valor* doit paraître à la fin de cette année.

Le jeu suivant, toujours avec Matrix, sera ***War in the Pacific : Struggle against Japan 41-45***. Comme son nom l'indique, il s'agit de toute la guerre contre le Japon, avec un système similaire à *Uncommon Valor*, mais a une échelle légèrement supérieure. Le jeu comportera également des notions de production économique. *War in the Pacific* doit être disponible en 2002

Enfin, le troisième jeu sera consacré au front de l'Est. Gary s'est déjà attaqué trois fois à ce sujet avec succès, et nous avons l'intention d'en faire un jeu de référence. Il s'agira d'un jeu en tour par tour, à l'échelle de la division. A la différence des précédents jeux de Gary sur le sujet, nous utiliserons un système traditionnel de type Mouvement/attaque. Là encore, notre objectif est de faire un jeu aussi bon que le meilleur des jeux sur carte disponibles, avec un niveau de détail digne du tandem Grisgby/Brors. Ce jeu front de l'Est sera réalisé entièrement en interne par 2BY3, et nous aviserons en temps utile si nous l'éditons nous-mêmes ou si nous confions ça à une autre société. Ce jeu devrait être disponible en 2002. ❐

CONCOURS LA BATAILLE D'ANGLETERRE

Jouez et gagnez le jeu *La Bataille d'Angleterre* de ROWAN SOFTWARE

Les 10 premières bonnes réponses gagneront le jeu *La Bataille d'Angleterre*.

1/ Le nom de code de l'invasion de l'Angleterre était :
a) Opération Otarie – b) Opération Lion de Mer – c) Projet Albion

2/ Le mode multijoueur de La Bataille d'Angleterre permet d'opposer jusqu'à :
3, 6 ou 8 joueurs ?

3/ Le point de départ de l'offensive de la Luftwaffe fut baptisé :
a) Jour de l'Aigle (Adlertag) – b) Jour du Faucon (Falkentag)
c) Jour du Stuka (Stukatag)

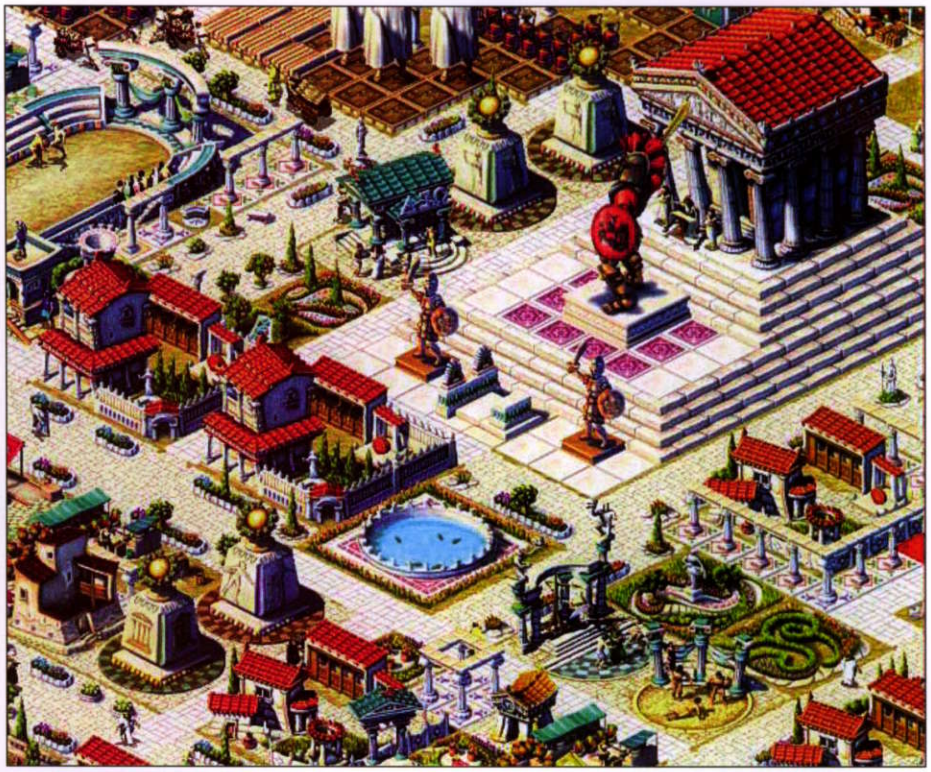
4/ Les créateurs de La Bataille d'Angleterre ont déjà réalisé :
a) Wings of Gettysburg – b) Mig Alley
c) Moranes over Maginot

empire INTERACTIVE · Ubi Soft ENTERTAINMENT · RowanSoftware Ltd.

Pour participer, envoyez vos réponses sur papier libre avant le 15 mars à :
Histoire & Collections - VaeVictis – Concours Bataille d'Angleterre
5, avenue de la République – 75541 Paris Cedex 11

AVEC LA GRECE sont nés bon nombre des mythes fondateurs de notre culture européenne. Retrouvez ses héros légendaires, ses dieux vindicatifs et ses fières cités dans cette magnifique réalisation.

Laurent-Xavier LAMORY



A peine avons-nous terminé *Cléopatre* que l'équipe de Sierra sort sa suite, qui nous plonge toujours plus loin dans les brumes de l'antiquité. En effet, c'est la Grèce et son cortège de légendes qui sont à l'honneur cette fois-ci. Grands spécialistes des jeux de construction de cités depuis la célèbres série des *Caesar* et le superbe *Pharaon*, les concepteurs ont décidé pour ce nouvel opus de s'orienter vers une simplification des mécanismes de gestion afin de privilégier les aspects épiques de cette brillante civilisation.

ZEUS, MAITRE DE L'OLYMPE

RETOUR À L'AUBE DE NOTRE CIVILISATION

LIBERTE D'ACTION ET SIMPLIFICATIONS

Disons-le tout de suite, *Zeus* lorgne carrément du côté du fantastique, ou plus précisément du mythologique. Car si les dieux et la religion tenaient une place importante dans les épisodes précédents et ne devaient en aucun cas être négligés, les divinités sont maintenant complètement impliquées dans les différentes campagnes proposées, au nombre de sept. Chacune d'elle reprend une épopée mythique, de la quête de la toison d'or à la prise de la ville de Troie, et où l'humanité ne sert qu'à résoudre les conflits et disputes des occupants du mont Olympe. Chaque quête vous place donc sous la protection de quelques-unes des douze divinités présentes, et évidemment en opposition avec quelques autres. Il n'est donc pas rare de croiser un dieu en promenade dans les avenues de la cité, ou pire, en train de vous maudire dans un coin de la carte. Mais généralement, une divinité en colère préfère envoyer son monstre favori ravager une zone précise et souvent cruciale, qu'il faudra éliminer grâce à un Héros, qui viendra vous aider si vous lui bâtissez une somptueuse demeure, pleine de denrées, évidemment.

Ci-dessous
La Grèce n'est pas un état, mais un ensemble de cités avec lesquelles on peut commercer, échanger, parfois s'allier et souvent lutter.

Beaucoup de fantastique donc, mais également une plus grande interactivité avec le monde extérieur. En effet, loin d'être figées dans une évolution scénaristique (dans une certaine limite), les cités de Grèce peuvent être conquises au gré des nécessités, que cela se fasse par la force ou par la séduction. Il est également possible d'exiger d'elles (ou de leur demander, si les relations sont bonnes) denrées, argent et même aide militaire ; dans le meilleur des cas, une cité alliée, ou une de vos colonies, peut conquérir une cité rivale pour votre compte. La carte est donc régulièrement perturbée par les interventions militaires et des événements extérieurs, obligeant souvent à réviser sa stratégie.

En contrepartie, il est clair que les mécanismes urbanistiques de *Zeus* sont d'une profondeur moindre que chez ses prédécesseurs, ce qui peut être un bien pour certains et un défaut pour d'autres. Il faut toujours approvisionner la cité en nourriture et assurer le bon fonctionnement des industries et des infrastructures, mais cela s'effectue dorénavant d'une manière plus légère et plus aisée. Bon nombre des contraintes plutôt pénibles ont été supprimées, comme la proximité de la main d'œuvre, la variété des aliments ou certains circuits de distribution. Si les batailles se déroulant au loin sont résolues de manière automatique, celles ayant lieu à domicile se déroulent comme avant dans un joyeux désordre, temps réel oblige, au grand dam des tacticiens. Une option d'automatisation est censée assurer la défense de la cité, mais lors des tests elle s'est contentée de déployer (plus ou moins bien) les unités du bon côté de la carte. Nous avons donc au final un jeu agréable à pratiquer, plein de rebondissements et doté d'un souffle épique indéniable ; les concepteurs de *Zeus* ont réussi à créer le premier jeu d'aventure/stratégie/gestion urbaine. ❐

En titre
Chaque divinité apporte des avantages bien précis, mais il faut lui bâtir un temple pour en profiter ; ici, celui d'Arès.

Ci-dessous
L'ennemi est en déroute ! Il faut dire qu'avec l'aide d'Athéna au centre, de Jason à droite, qui s'occupe des fuyards et du dragon d'Arès qui vient finir les restes, cela n'est guère glorieux.

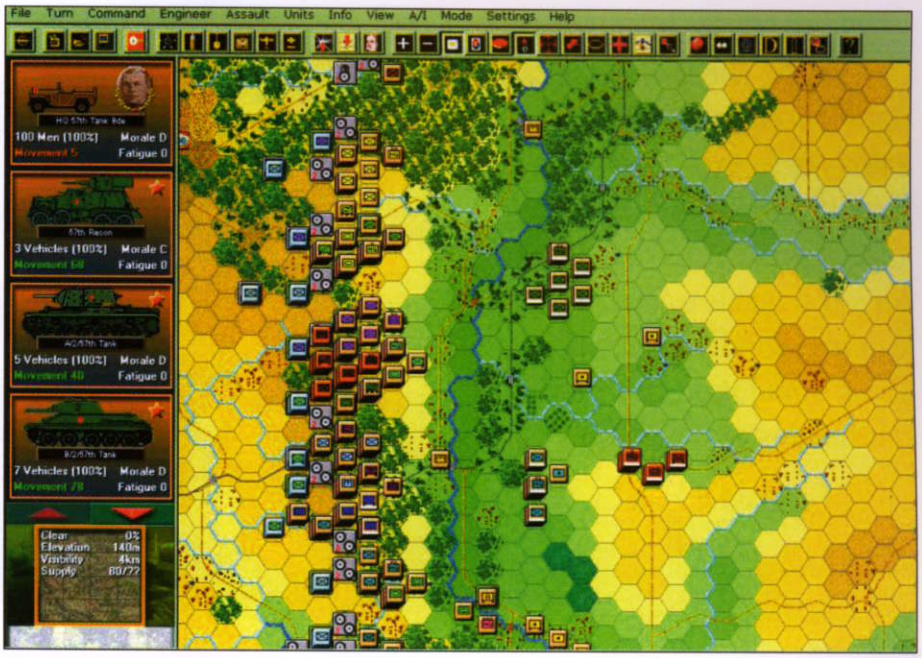
ZEUS

Qualités : gestion simplifiée, aspects épiques, fantastiques et stratégiques, interface.

Défauts : gestion simplifiée, batailles confuses.

APRES UN EXCELLENT *Smolensk 1941* et un *Normandy 1944* relativement mitigé, nous attendions avec la plus grande impatience le troisième volume de la série *Panzer Campaigns* de HPS. Nous ne sommes pas déçus, la bataille de Kharkov est à la hauteur de nos espérances... Ce jeu est magnifique.

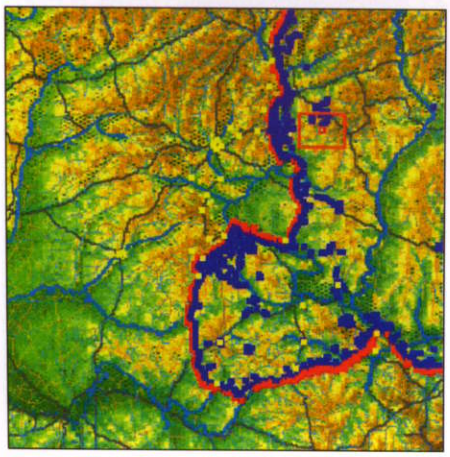
Jean-Claude BESIDA



KHARKOV 1942

Le principe de la série des *Panzer Campaigns* est de faire alterner une bataille à l'Ouest et une bataille moins connue du front de l'Est. Cette fois-ci, le jeu décrit l'offensive de Timochenko sur Kharkov au printemps 1942. Cette opération fut l'un des grands désastres de l'Armée Rouge. Ayant sous-estimé la capacité de récupération de la Wehrmacht après l'hiver 1941, cette opération fut de plus lancée contre un Groupe d'Armées Sud au mieux de sa forme puisqu'il était prêt à mener sa propre offensive (*Fall Blau*). Après un progrès initial à partir du saillant d'Izyum, l'attaque soviétique se transforma en un magistral encerclement par les panzers.

Cette situation est propice à un jeu à rebondissements. En effet, l'Allemand se trouve sur la défensive au début de l'opération avant de lancer une puissante contre-offensive. La campagne donne donc l'occasion de prouver son talent dans toutes les situations. Evidemment, le scénario de campagne demande du souffle et pas mal de temps. Il ne compte pas moins de 140 tours et met face à face 1 057 unités coté soviétique (280 000 hommes et 1 600 véhicules des Fronts Sud et Sud-Ouest) et 1 465 unités pour le Groupe d'Armées Sud (200 000 hommes et 1 500 véhicules). Fort heureusement, les auteurs ont découpé l'opération en 27 scénarios et variantes permettant de reprendre la bataille secteur par secteur. De nombreux scénarios sont tout à fait jouables en quelques soirées par e-mail. L'IA du jeu est par ailleurs assez décente, du moins au niveau tactique.



LE FRONT DE L'EST DANS LE DETAIL

Graphiquement, le jeu n'a pas du tout changé depuis *Normandy 1944*. On peut choisir deux visualisations : un mode 3D inutile et laid et un mode en 2D classique et efficace. La carte est claire et d'une grande lisibilité. De nombreux filtres possibles permettent de visualiser toutes les informations pertinentes : portée de l'artillerie, rayon de commandement des QG, unités désorganisées ou à court de ravitaillement...

L'ordre de bataille est d'une précision extraordinaire, mais on reprochera aux auteurs d'en faire trop. Pour rendre compte d'une manière satisfaisante des fronts défensifs étendus confiés à certaines divisions, les auteurs ont multiplié les unités. Les unités soviétiques de base sont les bataillons, tandis que pour les Allemands, ce sont les compagnies. De même, les brigades de tanks soviétiques sont divisées en escadrons par type de chars. Du coup, on manœuvre de nombreuses formations subalternes, ce qui devient fastidieux dans les plus grands scénarios. Il est heureusement possible de les recombiner. Cela dit comme la ligne de front court sur 500 km, la densité d'unités est tout à fait satisfaisante et le jeu est raisonnablement fluide, loin des entassements dantesques de *Normandy 1944*.

Les remarques des joueurs concernant certains points âprement discutés sur les forums spécialisés ont été incorporées sous forme de règles optionnelles. Elles touchent surtout aux aspects logistiques. En voici quelques-unes. Si vos unités se déplacent pendant la nuit, elles accumuleront rapidement de la fatigue qui les rendra fragiles au feu. Lorsqu'une unité blindée est aventurée trop loin de son QG, elle risque de tomber en panne sèche. Les batteries d'artillerie sont fréquemment indisponibles pour quelques tours après s'être repositionnées. Globalement, ces règles logistiques poussent le joueur à adopter un comportement cohérent et à garder une organisation propre du front entre leurs différents QG sans trop mélanger les unités différentes.

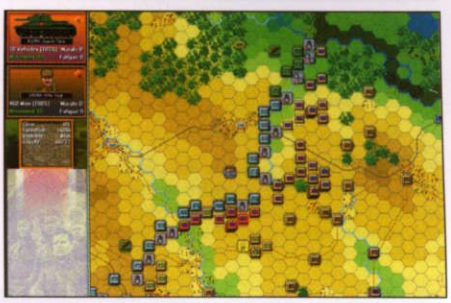
Bref, si les manœuvres de grande envergure sur le front de l'Est ne vous font pas peur, essayez d'urgence ce jeu.

Précisons pour finir le moyen de se procurer ce jeu non importé en France. Adressez-vous soit directement à HPS (**www.hpssims.com**), soit à votre importateur favori (Duchet par exemple)... ❐

En titre : **La ligne de front au début de l'offensive.**

Ci-contre : **Vue de l'ensemble du champ de bataille. Au centre, le saillant d'Izyum d'où partit vers le Nord-Ouest la principale attaque soviétique.**

Ci-dessous : **Les tanks de la 6e Armée pris dans les champs de mines d'Izyum**



KHARKOV 1942

Qualités : Grande rigueur historique, moteur de jeu opératif de loin le plus pertinent du moment, sujet jamais traité par un jeu informatique.

Défauts : Vue 3D inutile, est-ce bien raisonnable de descendre au niveau de la compagnie pour un jeu de cette envergure ?

COMBAT COMMAND 2 : DANGER FORWARD

LA GUERRE DE GRAND-PAPA

DERNIER JEU ÉDITÉ par ShrapnelGames, dont nous avons présenté le très réussi *Steel Beasts* dans VV36, *Combat Command 2* (CC2) est un jeu d'histoire Seconde Guerre mondiale focalisé sur la simulation des assauts aéroportés et amphibies.

Pascal DI FOLCO

L'échelle peut être appelée « grand-tactique » : les unités sont des compagnies, les cases font 500m et les tours deux heures, ce qui permet de représenter des engagements mettant en jeu quelques divisions sur des périodes de trois à six jours. Les 20 scénarios proposés sont assez classiques : débarquement de Normandie, Sicile/Italie, Ardennes etc. et ne couvrent que le Front de l'Ouest...

Les graphismes du jeu sont justes corrects, sans fioritures mais clairs : on est plus près d'un jeu de plateau informatisé que de *Combat Mission* ou de *Close Combat* ! L'interface est assez pratique, mais le jeu ouvre systématiquement des sous-fenêtres qui viennent masquer la carte, ce qui est parfois gênant.

A L'OUEST RIEN DE NOUVEAU...

Les mécanismes de jeu sont assez détaillés, mais eux aussi sans grande originalité : les unités sont représentées par de – trop – nombreuses valeurs (pas de pertes, qualité, attaque/défense, mouvement,...), mais sans personnalisation prenant en compte le nombre de soldats ou l'équipement réellement utilisé (par exemple chars Tigre...). A cette échelle, c'est décevant, alors que des jeux comme la « *Panzer Campaign Series* » d'HPS, sans parler du déjà ancien *Operational Art Of War*, le proposent à des échelles pourtant plus grandes... Les tours sont organisés en phases : entrée en jeu des renforts, établissement des lignes de commandement, puis mouvements, tirs et enfin assauts, seuls à même de déloger des défenseurs un tant soit peu coriaces. Le système de commandement est lui aussi fouillé : l'ordinateur établit les chaînes de commandement « hiérarchiques » et les unités non commandées sont fortement pénalisées.

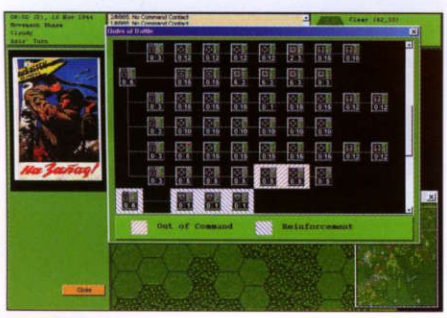
Le jeu contient un ensemble de mécanismes spécifiques pour les largages de paras et les attaques amphibies, qui simulent bien les difficultés de ce type d'opérations. C'est sans doute sur ce point que le jeu est le plus abouti. Le système de combat est basé sur des tables selon la puissance de feu ou le rapport de force. De nombreuses options s'offrent au joueur : posture des unités, supports d'artillerie ou aérien, bonus d'armes combinées. Les unités combattantes accumulent des pas de pertes, et des niveaux de désorganisation qui, bien que temporaires, rendent rapidement l'unité hors d'état de se battre efficacement. Le niveau d'abstraction des unités entraîne quelques bizarreries, par exemple la portée de tir direct est de trois cases (1,5 km) pour tout le monde, avec des diminutions de puissance selon la distance : c'est bien trop pour les chars légers, alors que des armes telles que les anti-chars de 88 n'ont plus assez de puissance à longue portée !

Les mécanismes sont cependant peu intuitifs, et la lecture du manuel de jeu (60 pages) est recommandée pour comprendre ce qui se passe. De plus, l'IA est assez compétente, et offre un bon défi : lors des premières parties, s'imposer contre elle en attaquant est fort difficile, et la victoire ne vient qu'après avoir appris à mieux gérer ses unités !

Pour le multijoueurs, à deux seulement, les modes « jeu e-mail » et Internet (online) sont possibles, mais à cause du système de phases, le mode e-mail est peu pratique (trop nombreux échanges), sauf à automatiser certaines phases, mais le jeu perd alors de son intérêt. Un éditeur complet de scénarios est inclus, mais l'on peut craindre que la faible audience du jeu limite le nombre de scénarios originaux qui seront proposés sur le Web...

Combat Command 2 est un jeu typique de « petit éditeur » sans surprises : la simulation est fouillée, l'historicité est bonne, mais le jeu souffre vraiment de mécanismes trop abstraits pour son échelle, et d'une réalisation très moyenne. Tout cela donne un jeu franchement terne, où toutes les unités se ressemblent : à réserver donc aux accros du jeu d'histoire, qui trouveront là un nouveau système à maîtriser. ❐

En titre.
Seelöwe, l'invasion de l'Angleterre planifiée par les Allemands mais jamais réalisée... Ce n'est pas très lisible, mais les affiches d'époque sont une bonne idée !



Ci-dessous
Préparation des largages de parachutistes allemands autour de l'aérodrome de Maleme, en Crête. Ce petit scénario est ardu, historiquement les paras trop peu nombreux ont été décimés...

COMBAT COMMAND 2

Qualités : Système de commandement et de combat détaillé, IA convenable, scénarios intéressants.

Défauts : Trop d'abstractions, réalisation moyenne, jeu peu intuitif.

VOUS CONNAISSEZ Micro Applications. Cet éditeur proposait jusqu'à présent des logiciels du genre « imprimez vous-même vos T-shirts ». Avec *America*, il vient faire une incursion dans le domaine de la stratégie en temps réel. Si l'essai n'est pas tout à fait concluant, il nous donne quand même un petit jeu pas désagréable sur la conquête de l'Ouest.

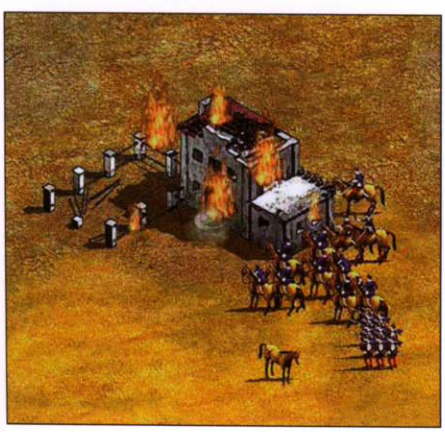
Jean-Claude BESIDA

AMERICA

SUR LE SENTIER DE LA GUERRE !

En un mot, il s'agit d'*Age of Empires* chez les Indiens. Le joueur a le choix entre quatre camps : Indiens, Cow-Boys, Desperados et Mexicains. Deux modes de jeu sont disponibles. Chaque protagoniste a une campagne originale, plus ou moins basée sur l'histoire de la conquête de l'Ouest et il existe par ailleurs,un mode multi-joueurs.

Chaque camp a ses forces et ses faiblesses. Les Indiens n'ont que des armes blanches (sauf à voler des fusils aux blancs), mais ils disposent de plusieurs atouts : camouflage avancé, mouvements plus rapides en terrain accidenté, nage, déménagement des tipis grâce aux travois, sorciers. Les Mexicains ont de bonnes fortifications et possèdent quelques canons ; leurs monastères recueillent l'or des aumônes. En revanche, ce sont des combattants médiocres. Les Desperados ont comme ressource principale l'eau de vie, disposent de technologies rudimentaires mais sont capables de faire des embuscades meurtrières. Les Américains quant à eux ont de bonnes armes et savent combattre en formation. En revanche, leurs cavaliers et fantassins se déplacent mal en terrain difficile.



IL ETAIT UNE FOIS DANS L'OUEST

Les scénarios sont assez plaisants et permettent de se replonger dans certains épisodes clefs de l'histoire de la « frontière » américaine : guerres indiennes, bataille de Little Big Horn, etc. Dans les épisodes mettant en scène les Mexicains, on retrouve avec plaisir l'ambiance des films de Sergio Leone, quoique les villages soient nettement plus affairés dans le jeu que dans les westerns : haciendas produisant des bœufs à toute vitesse, femmes cultivant les champs avec acharnement et paysans suractifs au défrichement de la forêt.

On pointera au passage un curieux racisme anti-mexicain : là où le joueur américain a pour unités de base trappeurs, shérifs et cow-boys (plus les unités régulières US), le joueur mexicain a des armées composées au départ de brigands, bandits et mercenaires, accompagnés de moines. Cela lui donne un côté pouilleux fanatique face à un Américain très *clean*.

Le système de jeu est d'un classicisme sans faille et est une copie parfaite d'*AoE*. Le joueur construit ses bâtiments d'habitation et de production et récolte des matières premières (bois, or). Ainsi, il se procure de la nourriture en envoyant ses trappeurs/archers/mercenaires à la chasse aux bisons, ou ses femmes aux champs. Le Desperado ne se nourrit que de tord-boyau. Il s'approvisionne donc à la distillerie. Les améliorations technologiques sont assez nombreuses mais se bornent à augmenter les performances des unités et bâtiments existants.

Ci-dessus : **Raid de la cavalerie sur un village mexicain.**

En titre : **Il ne manque plus que Zorro !**

Ci-dessus : **Desperados et Indiens en train de faire trempette.**

Quelques originalités intéressantes viennent pimenter le jeu. De nombreuses unités peuvent combattre à la fois à pied et à cheval. Ces derniers peuvent être capturés. Les ressources ennemies peuvent être pillées (l'attaque de la diligence !). Enfin les unités gagnent de l'expérience au fur et à mesure que le temps passe. Les unités créées en début de partie ont ainsi un certain bonus. Les chefs jouent également un rôle au combat en améliorant le moral des troupes qui l'entourent.

Quelques reproches techniques pour finir. Le système des formations (ligne, colonne, carré), outre qu'il semble un peu anachronique, n'est pas vraiment maîtrisé. L'IA n'est guère compétitive avec la concurrence, et reste soit très passive soit sottement agressive, ce qui enlève au moins un point à la note finale. Enfin, le jeu connaît des plantages aléatoires. ❐

AMERICA

Qualités : bonne ambiance western, plusieurs bonnes idées.

Défauts : du *Age of Empires* en moins bien, peu d'originalité dans les « technologies », système pas forcément adapté à la période historique traitée.

COMBAT MISSION

LA GUERRE, LA VRAIE...

LES JEUX DE COMBAT TACTIQUE sont souvent pratiqués par des joueurs passionnés d'histoire, à l'image des lecteurs de *VaeVictis*. Souvent, mais pas toujours, car certains jeux de ce type trouvent un public plus large que la simple communauté des jeux d'histoire.

Joël MONTAGU

Le mélange de ces « cultures » est parfois source de malentendus lors de parties par email ou TCP/IP, les uns prenant plaisir à recréer des situations historiques, d'autres n'ayant pour objectif que de passer du bon temps grâce à un système de jeu agréable, d'autres encore voulant à tout prix battre leur adversaire, quel que soit le réalisme des moyens employés.

C'est ainsi qu'après quelques parties de *Combat Mission* par email, vous avez sans doute ressenti une certaine frustration à affronter des hordes de super Pershings ou autres Tigres I et II choisis par des adversaires peu soucieux des réalités historiques. En effet, même si les concepteurs du jeu ont placé des garde-fous dans le programme pour limiter ce genre d'abus, les dérives sont toujours possibles.

De même il faut reconnaître qu'après une série de batailles rapides générées par l'ordinateur, on éprouve une certaine lassitude devant les mêmes cartes sans saveur proposées par le programme.

Nous allons dans cet article tenter de vous aider à jouer des parties plus proches des conditions historiques, à la fois par la topographie du terrain et par les forces en présence.

En titre.
Certains scénarios méritent d'être joués plusieurs fois. On peut heureusement renouveler les effets de surprise en modifiant les forces en présence pour une deuxième partie. Ici le scénario « Ein Würfenspiel » proposé sur le site Appui-Feu.

Ci-contre.
Deux raretés de l'arsenal américain : le Pershing et le Super Pershing, le Sherman Jumbo 76mm mériterait aussi de figurer ici.

POUR PLUS DE REALISME

Tout d'abord la manière la plus évidente de jouer une partie de *Combat Mission* « historique » est de choisir un scénario. On peut en trouver un large éventail sur internet en plus de ceux proposés sur le CD d'origine, et nous indiquerons dans ces pages au fil des mois ceux qui nous semblent les plus intéressants. Une lecture approfondie du texte de présentation révèle généralement le sérieux ou non du concepteur et la présence d'une bibliographie en fin de présentation est souvent bon signe.

Pour maintenir « l'incertitude tactique », lorsque vous tombez sur un scénario qui vous paraît intéressant, réfrénez votre envie de lire les briefings , cela gâcherait le plaisir de jouer que de connaitre les forces de l'adversaire. A la limite lisez un des deux briefings, cela vous confirmera la qualité des recherches effectuées par le concepteur et attendez de trouver un adversaire pour jouer l'autre camp.

Mais les scénarios historiques n'existent qu'en nombre limité, et qui plus est, ils ne sont jouables qu'une fois, après l'effet de surprise disparaît.

JOUER UN SCENARIO PLUSIEURS FOIS

Il existe toutefois une méthode pour renouveler le plaisir de jouer un scénario qui vous a plu. Mettez-vous d'accord avec votre adversaire pour enlever un pourcentage donné des points d'achat d'unités, 50 % par exemple. Enlevez vous-même ces unités dans l'éditeur de scénario et échangez les fichiers avec votre adversaire. Ainsi chacun a maintenant connaissance d'une partie des forces de l'adversaire, — cela peut correspondre dans la réalité aux renseignements fournis par des civils ou acquis par des reconnaissances. Envoyez le tout à un troisième larron, qui fera office d'arbitre, chaque joueur ajoutant séparément une liste d'achat d'unités correspondant aux points non utilisés. Ainsi si le scénario utilise au départ 1000 points pour le défenseur et 2000 pour l'attaquant, les joueurs gardent respectivement l'équivalent de 500 et 1000 points des unités d'origine, et envoient une liste pour acheter respectivement 500 et 1000 points de nouvelles unités. Pour respecter le réalisme historique, vous pouvez vous accorder avec votre adversaire pour n'acheter que des unités appartenant aux groupements tactiques ou divisions engagées dans la bataille réelle. L'arbitre ouvre le scénario d'origine dans l'éditeur, supprime les unités non désirées et achète celles indiquées par les deux joueurs, il répartit aussi les nouvelles unités dans les zones de déploiement ; il sauve ensuite ce nouveau scénario sous le mode Tournoi et l'envoie au premier joueur, qui peut alors commencer la partie. Vous pourrez

Ci-contre.
Pour éviter toute confusion, envoyez à l'arbitre une saisie d'écran de l'ordre de bataille que vous souhaitez, cela lui simplifiera la tâche.

Ci-contre.
Vous ne trouverez certainement pas ce type de village dans le générateur aléatoire de carte...

ainsi rejouer plusieurs fois un même scénario tout en conservant intacte l'incertitude tactique qui donne toute sa saveur au jeu contre un adversaire humain.

Elle nécessite l'intervention d'un tiers, mais cet obstacle est facilement surmontable grâce aux nombreux forums dédiés à *Combat Mission*, comme celui du site français Appui-Feu (**http://appui-feu.panzershark.com/**). Demandez à quelqu'un de vous rendre ce service, et n'oubliez pas de lui rendre la pareille, toute la communauté des joueurs de *Combat Mission* en bénéficiera.

UTILISER UNE CARTE EXISTANTE

Un dérivé de la même méthode est applicable pour jouer un scénario sur une carte déjà existante. Les limitations du générateur de cartes de *Combat Mission* font que les villages ressemblent rarement à nos villages européens et que les maisons, les murs ou les haies semblent parfois posés un peu au hasard sur le terrain, sans tenir compte de la topographie. De même les cours d'eau sont totalement absents des cartes générées par l'ordinateur. Tout ceci fait qu'il est souvent bien plus agréable de jouer sur une carte reproduisant fidèlement un paysage réel que sur une carte générée par l'ordinateur.

Après avoir sélectionné une carte et déterminé des objectifs, mettez-vous d'accord sur un nombre de points d'achat d'unités et sur le ratio des forces en présence. 1/1 pour un combat de rencontre et 1,75/1 pour un assaut sont les ratios généralement appliqués, et sont ceux proposés par *Combat Mission* dans le *patch* version 1.1. Passez à 2/1 si le terrain avantage nettement le défenseur (rivière, ligne de crête escarpée, etc...)

Envoyez ensuite la carte et une liste d'achat d'unités à l'arbitre, qui déterminera lui-même les zones de déploiement. Pour corser le tout, choisissez la date et les divisions qui s'affrontent, et restreignez-vous aux unités présentes dans ces formations. Ceci aura l'intérêt de vous faire fouiller dans votre bibliothèque pour y retrouver l'ordre de bataille de la division concernée...

On peut encore affiner cette règle en décidant par exemple que les unités arrivant en renfort sont achetées à un prix réduit, selon le tableau ci-contre.

Arrivée de l'unité	pourcentage du prix
2e quart du scénario	90%
3e quart du scénario	75%
4e quart du scénario	60%

Les positions d'arrivée des renforts, obligatoirement situées en bord de carte, sont alors déterminées à l'insu des joueurs par l'arbitre, qui vérifie aussi les calculs de points d'achat pour les renforts.

Enfin, pour limiter les ordres de bataille fantaisistes, on peut trouver sur plusieurs sites internet un addenda qui permet aux joueurs de se limiter d'un commun accord à une liste de véhicules blindés d'efficacité à peu près égale. Ce système, s'il a le mérite d'éviter les situations absurdes du point de vue historique enlève en revanche toute possibilité de surprise. On peut imaginer de le pondérer en incluant une variable qui donnerait à chaque camp une chance d'acheter un ou plusieurs des véhicules exclus.

Big Time Software a d'ailleurs l'intention de proposer dans *Combat Mission 2* (Front de l'Est 1941-1945) un système optionnel d'achat d'unités où le prix sera modulé en fonction de la rareté du véhicule à la date donnée ; ce système serait accompagné d'une possibilité aléatoire d'attribuer un véhicule rare à un prix « *discount* ». Cela permettrait ainsi de conserver la possibilité de se retrouver de temps à autre face à des blindés peu répandus, sans avoir à les affronter systématiquement à chaque partie !

LES OPERATIONS

Un nouveau problème se pose pour les opérations : ce sont des parties de longue haleine, qui lorsqu'elles sont jouées contre un adversaire humain par email, s'étalent souvent sur plusieurs mois. Cet investissement temps se doit d'être consacré à des parties qui ne vous décevront pas. Mais le système d'opérations de CM n'est pas satisfaisant dans son état actuel, puisqu'il donne systématiquement l'avantage à l'attaquant : à la fin de chaque bataille composant l'opération, l'attaquant avance « gratuitement » au niveau de son unité la plus en pointe, et le défenseur doit reculer sa ligne de front par rapport à ce niveau de la largeur du *no man's land* fixée par le concepteur de l'opération. Par exemple avec un *no man's land* fixé à 400 m, le défenseur doit reculer de 400 m par rapport à l'unité la plus en pointe de l'attaquant, c'est-à-dire quitter une position face à un ennemi qui n'est parfois même pas au contact !

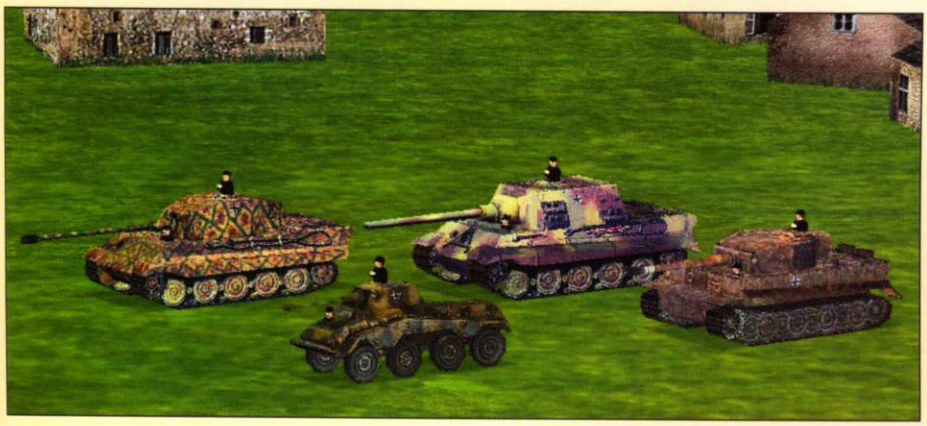
Première étape pour contourner ce sérieux problème : allez dans l'éditeur et fixez le *no man's land* à 0 m pour l'opération que vous vous préparez à jouer, puis sauvegardez-la. Ensuite, fixez avec votre adversaire la règle de conduite suivante : le défenseur positionne ses unités dans les limites prévues par le programme, mais l'attaquant ne place pas ses unités au-delà des points les plus avancés qu'il a atteints à la fin de la bataille précédente, il respecte en quelque sorte la ligne de front qui existait alors.

Ci-contre.
L'écran de paramétrage des opérations, où vous pourrez régler la taille du *no man's land* sur 0 ou 80 m (en bas à droite) pour améliorer le déroulement de celles-ci.

L'adoption de ces règles simples devrait éviter au défenseur un recul systématique et non justifié de ses unités, tout en garantissant un déploiement assez espacé dans les batailles suivantes, de façon à ce que les unités ne commencent pas au contact.

Enfin, soyez inventifs ! Ces petits additifs ne sont que quelques exemples parmi d'autres. La création de règles optionnelles permettra de tailler le jeu à votre convenance, et de profiter ainsi pleinement du superbe outil qu'est *Combat Mission*. ❐

Nous rappelons que Combat Mission n'est pas distribué en magasin et est en vente exclusivement sur le site **www.battlefront.com**



Ci-contre.
Puma, Tigre, KönigsTiger, JagdTiger : des blindés peu répandus dans la réalité mais souvent choisis par les joueurs.

NOUVELLES DU FRONT
LE JOURNAL DE COMBAT MISSION

PLUSIEURS MOIS APRES sa sortie, *Combat Mission* reste toujours à notre avis LE wargame de l'année. L'équipe de VV a donc décidé de donner pour plusieurs numéros une place de choix à ce jeu, sous la forme d'une rubrique régulière. Celle-ci présentera les évolutions du jeu et l'avancement des projets de Big Time Software (*CM2 Front de l'Est*), le site CM et le scénario du mois, ainsi qu'un article de fond : stratégie/tactique, détails du système de jeu.

Pascal DI FOLCO

Pour ce premier numéro, les nouvelles seront consacrées au patch 1.1 tant attendu, permettant le jeu online en TCP, et maintenant disponible depuis quelque temps sur le site de l'éditeur (**www.battlefront.com**).

CM online est simple à utiliser : le joueur « hôte » lance normalement un scénario, en choisissant le mode TCP/IP (qui était grisé auparavant), et l'autre rejoint la partie en lançant le jeu en mode Multijoueur et en indiquant l'adresse IP de l'hôte, que celui-ci lui aura fourni au préalable. Une fois le jeu lancé on retrouve CM sans modifications, avec juste en plus une touche permettant d'ouvrir une fenêtre de discussion avec son adversaire. La touche répond souvent avec beaucoup de retard, ou pas du tout mais ce n'est pas très grave.

Les tours peuvent être au choix limités en temps (2 à 10 minutes), ou avec temps illimité. Mais dans tous les cas, psychologiquement, vous avez « devant vous » votre adversaire, et cela crée un stress inconnu des parties par email, qui finalement est très adapté au jeu ! Enfin le jeu sauve automatiquement en fin de phase d'ordres, pour que les parties interrompues puissent être reprises sans trop de casse ; un jeu sauvegardé peut à tout moment être basculé du mode « *online* » en email et vice versa, ce qui est très pratique : on commence en email, et quand vous et votre adversaire avez quelques heures on joue *online*, puis on reprend en email.

Voici les bons côtés. Or il y en a des mauvais : d'une part, avec des connexions et des FAI « classiques », votre adresse IP change à chaque connexion Internet, et il vous faut donc prévenir vos adversaires par mail de votre nouvelle adresse à chaque fois ! Ensuite, si vous n'avez pas un accès Internet haut débit (câble ou ADSL), les échanges d'informations après le *Go* sont vraiment longs : même sur une petite partie, comptez plusieurs minutes, et sur une grosse je n'ai pas osé essayer.

LE CLASSEMENT DES JOUEURS FRANÇAIS AVEC LE SITE APPUI-FEU !

Le site Appui-feu, site français de référence sur *Combat Mission*, met en place depuis le début de l'année un classement permanent de tous les joueurs de *Combat Mission*, sur le modèle des *ladders* américains. Ce système permet d'affronter les joueurs de votre choix, sans aucune contrainte, et de tenir à jour un classement complet des résultats de parties. Ce classement est organisé par Théophile Monnier, grand gourou du jeu tactique en France et ancien boss de VV et de CyberStratège !

Pour participer, il suffit de vous inscrire sur Appui-feu et d'envoyer ensuite vos résultats de partie aux organisateurs. Vous pouvez affronter n'importe quel joueur à partir du moment où il est également inscrit comme membre Appui-feu. Les parties sont entièrement libres : par e-mail ou chaise tournante, scénario historique ou « quick battle », à vous de vous mettre d'accord avec votre adversaire pour les conditions de l'affrontement et l'équilibre des scénarios, seul le résultat compte pour le classement.

Le nombre de points marqués à chaque partie dépend de la différence de classement avec l'adversaire. Un joueur très bien classé qui l'emporte contre un joueur mal classé gagnera peu de points, et inversement. Des médailles et états de services viennent également récompenser les joueurs particulièrement méritants. Des explications détaillées sont données sur le site.

Le classement CM Appui-feu est ouvert à tous les joueurs des pays francophones. Ne manquez pas cette occasion de pimenter vos parties et d'affronter de nouveaux adversaires décidés à en découdre ! A la fin de l'année scolaire, vers le mois de juin, Appui-feu, avec le soutien de VaeVictis, offrira des lots pour récompenser les meilleurs joueurs francophones. Chef de compagnie, à vos postes!

Pour vous inscrire à ce classement permanent : **http://appui-feu.panzershark.com/**

LE SITE DU MOIS : KUMP'S CM OUTPOST

Vous pourrez trouver ce site à l'adresse suivante : **www.gkump.com/cm/**

De création assez récente (fin octobre 2000), j'ai vite mis ce site dans mes favoris, car c'est le meilleur – et de loin le plus beau – pour tout ce qui touche aux « mods » graphiques CM. En effet, il compile tous les mods disponibles mais surtout il les illustre admirablement ! Ils sont classés par thèmes et par auteur, et pour chacun, plusieurs photos d'écrans comparatives – version CM « de base » face à l'amélioration proposée – qui permettent de bien visualiser l'effet et l'importance des changements. Toutes les pages sont de plus illustrées de magnifiques vignettes présentant les plus beaux blindés pour CM. Malheureusement, la mise à jour du site est arrêtée. Si vous souhaitez embellir vos parties de CM et hésitez encore à choisir dans le foisonnement d'extensions graphiques, allez donc très vite voir ce site ! ❐

PANZER GENERAL III : Front de l'Est est le dernier avatar d'une série populaire à juste titre. La base du jeu n'a pas changé depuis les premiers titres, mais certaines adjonctions, telles celle des leaders et des spécialités, vient renforcer l'intérêt du jeu. Par ailleurs, le moteur graphique est sensiblement accéléré par rapport au dernier volume. *VaeVictis* se devait de rendre compte d'un titre qui reste un classique.

Jean-Claude BESIDA

PANZER GENERAL III : FRONT DE L'EST

Nous commencerons par une rapide revue des troupes présentes dans le jeu, avant de nous centrer sur la campagne de Koniev, qui est assez rapide et abordable.

LES TYPES D'UNITES ET LEUR FONCTION

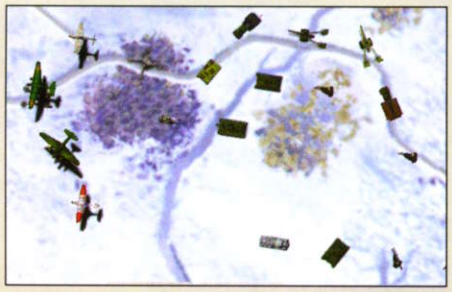
Infanterie : Ces unités ne sont pas les plus puissantes du jeu mais ont une fonction essentielle : prendre et tenir le terrain. Elles doivent être engagées avec prudence en dehors des terrains difficiles (ville et forêt). Elles servent avant tout pour l'assaut contre l'infanterie et les antichars ennemis. Les pionniers d'assaut (*Stosstruppen*) servent pour le combat urbain. Le génie aide au franchissement des fleuves. Les parachutistes peuvent intervenir très loin. Ce qui est bien utile pour aller aider des unités isolées en pointe. Lors d'un scénario, on peut monter parfois trois ou quatre opérations aéroportées à la file en sautant de base aérienne en base aérienne.

Chars : Ces unités combinent à la fois puissance et mobilité tout-terrain. Comme ils sont vulnérables aux embuscades, évitez de les envoyer dans des secteurs non reconnus, surtout s'il s'agit de terrain accidenté. Attention aux chars russes du début de la guerre. Comparés aux panzers, les T-34 et KV sont

En titre **: L'art de prendre une ville. L'artillerie fait taire la DCA, les bombardiers brisent l'artillerie ennemie et les pionniers montent à l'assaut.**

Ci-dessous à gauche **: Certains bombardiers servent avant tout dans la lutte antichar. Ainsi ce Hs129 en Prusse orientale face à un SU-85.**

Ci-dessous **: Le KV2B est un mastodonte russe des débuts de la guerre. Le Pz VI Tigre est quant à lui, l'atout maître des Allemands dans les combats de chars à longue portée en 1943.**



Ci-dessus : **Une colonne russe attaque lors de la contre-offensive de l'hiver 1941-1942. Espace aérien encagé par les Yak, Katiouchas déployés sur la route.**

Ci-contre : **Un auxiliaire antichar redoutable, un canon de FlaK 88, sur la route de Léningrad.**

de vrais monstres. A partir de 1943, la situation de l'Allemand s'améliore nettement, car la plupart de ses panzers peuvent engager l'ennemi à deux cases de distance.

Antichars : Les unités antichars sont très efficaces en défense. Laisser un « 88 » en batterie camouflé et retranché dans une ville suffit le plus souvent à tenir l'ennemi à distance. Vers la fin de la guerre, les unités antichars allemandes deviennent redoutables avec les StuG et surtout la série des Ferdinand et JagdTiger ou autres JagdPanther. Il faut alors systématiquement faire appel à l'artillerie et à l'aviation pour en venir à bout.

Reconnaissance : Les unités de reconnaissance servent d'abord à cela : localiser l'ennemi et s'assurer que les autres armes peuvent combattre sans craindre de mauvaise surprise. Au combat, elles sont assez faibles, sauf les modèles du type Puma. Elles sont utiles alors pour achever les ennemis endommagés par d'autres armes.

Artillerie : Une arme cruciale grâce à son tir à longue portée. Les canons automoteurs sont à privilégier si le temps manque ou si la bataille est fluide, car ils ne doivent pas dépenser d'ordre pour leur mise en place et se défendent assez bien contre les blindés ennemis. Pour l'assaut de positions fortifiées en revanche rien ne vaut l'artillerie lourde tractée. Les lance-roquettes soviétiques sont les armes les plus puissantes contre tout ennemi non-blindé. Il va de soi que ces unités doivent être protégées des attaques au sol et adjacentes à de bonnes unités de DCA car ce sont les troupes les plus visées.

DCA : Sa fonction est de protéger les troupes au sol contre les attaques aériennes. Il faut être attentif au placement de ces batteries pour profiter de leur protection. Les pièces de DCA servent accessoirement comme auxiliaires dans la lutte antichar. Lorsque les chasseurs disponibles sont de mauvaise qualité (Soviétiques en 1941), la DCA est vitale.

Chasseurs : Leur mission principale est de détruire l'aviation ennemie. Pour cela, il est important de commencer à frapper les chasseurs ennemis, en commençant par des tirs de DCA pour les affaiblir et ensuite en envoyant tous les chasseurs sur le même ennemi. Comme la reconstitution de vos forces aériennes prend du temps, il est crucial de détruire complètement une unité ennemie en un seul tour pour l'empêcher de revenir plus tard.

Bombardiers : Ces précieux auxiliaires font le même travail que l'artillerie : affaiblir l'ennemi avant qu'il ne soit détruit par vos troupes au sol. Les bombardiers sont spécialisés en antichars (Ju87, Sturmovik) et en antipersonnel (He111, Pe2). Une bonne flotte de bombardement peut comporter par exemple deux avions antichars et un bombardier lourd antipersonnel. Faites attention lors de l'attaque des villes : les batteries de DCA doivent si possible être attaquées d'abord par l'artillerie.

Ci-dessous : **Dans des scénarios hypothétiques, les Soviétiques se heurtent aux forces américaines, tel ce P51H qui combat un La-9 en Pologne.**

LA CAMPAGNE DE KONIEV

Grand rival de Joukov à la Stavka, et jusqu'à Berlin, Koniev voit sa carrière retracée (de manière quelque peu stylisée) dans *Panzer General III FE*.

IVAN STEPANOVITCH KONIEV (1897-1973)

D'origine paysanne, Koniev adhère au PC en 1918 et passe la guerre civile comme commissaire politique. L'invasion de l'été 1941 le trouve à la tête de la 19e Armée, en réserve de la STAVKA et placée en arrière de Kiev. Il reçoit l'ordre de faire mouvement vers la Biélorussie et doit attaquer au débotté une percée allemande dans le secteur de Vitebsk (scénario 1). Cette bataille improvisée échoue finalement, mais attire sur lui l'attention de ses supérieurs. Son armée est ensuite presque entièrement liquidée dans la poche de Smolensk cet été-là. Le 13 septembre, il succède à Timochenko au commandement du Front Ouest comprenant alors les 16e, 19e, 20e, 22e, 29e et 30e armées. Ces six armées peu mobiles doivent tenir un front de 350 kilomètres sur la Desna. Cet ensemble de forces reçoit de plein fouet l'opération Taïfun à partir d'octobre (scénario 2). Koniev, rendu responsable de la rupture de ce front, échappe de justesse au peloton d'exécution. Il doit son salut à l'insistance de Joukov qui ne veut pas désorganiser encore plus son commandement et le garde comme adjoint à la tête du Front Ouest.

Koniev prend ensuite le commandement du Front de Kalinine, chargé de la protection des approches nord de Moscou avec les 29e, 30e et 31e armées. A ce titre, il participe à la contre-offensive de l'hiver 1941-42 (scénario 3), reprenant Klin au LVI.Panzerkorps puis Kalinine. La suite de l'offensive (janvier 1942) échoue à briser le saillant de Rjev. Placé à la tête du Front Ouest (secteur de Vyazma), il dirige une des pinces de l'opération Mars. Cette opération menée en parallèle avec l'opération Uranus (encerclement et destruction de la 6e Armée à Stalingrad) a lieu lors de l'hiver 1942-1943. A l'inverse de sa jumelle du sud, cette opération est un échec sanglant (non représenté dans le jeu).

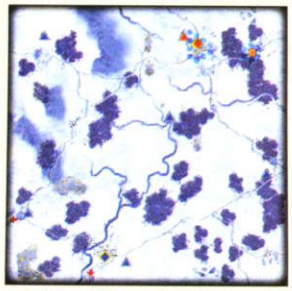
Lors de l'opération Zitadelle (bataille de Koursk, juillet 1943), Koniev est en charge du Front de la Steppe, placé en arrière des forces principales et chargé de mener la contre-attaque (scénario 4). Après le succès de cette bataille, l'opération Roumiantsev est lancée avec pour objectif Kharkov (scénario 5). La ville est reprise le 28 août. A l'automne, Koniev prend le commandement du 2e Front Ukrainien qui se bat sur le Dniepr (scénario 6). L'opération Khorsun-Chevchenkovsky au sud-est de Kiev réussit à encercler deux corps allemands (scénario 7). La liquidation de la poche de Khorsun fin février 1944 lui fait gagner son bâton de maréchal.

Le 22 juin 1944 voit le déclenchement de l'opération Bagration en Biélorussie. Une fois la bataille bien engagée, l'offensive se propage vers le sud. C'est l'opération Lvov-Sandomiercz qui amène les Soviétiques en Pologne du sud (scénario 8). Lors de l'automne 1944, le 1er Front Ukrainien suit une course vers l'ouest parallèle au 1er Front de Biélorussie (Joukov) avec comme objectif ultime Berlin. En janvier 1945 l'opération Vistule-Oder brise les défenses allemandes en Prusse. A cause d'une résistance farouche des derniers éléments allemands (forteresse de Breslau, saillant d'Oppeln par exemple), l'assaut sur Berlin est repoussé. Le 1er avril 1945, Joukov et Koniev rencontrent Staline à Moscou. L'assaut sur Berlin (scénario 9) est planifié pour le 16 avril. L'attaque conjointe progresse assez lentement et avec des pertes énormes. Finalement c'est la 3e Armée de la garde qui entre la première à Berlin. Ce sera d'ailleurs la dernière armée soviétique à quitter la capitale allemande 45 ans plus tard. Koniev lance alors ses troupes sur la Tchécoslovaquie en concurrence avec la 3e armée de Patton et capture Prague le 10 mai. Moins en vue que son rival Joukov, il ne connaîtra pas comme lui, la disgrâce et poursuivra sa carrière comme commandant des forces soviétiques en Autriche, vice-ministre de la Défense (1950-1955), commandant du Pacte de Varsovie (1955-1960), puis (1961) commandant des forces soviétiques en Allemagne de l'Est.

Ci-dessus : **Cet artilleur possède deux spécialités de leader. De tels officiers sont l'élite et doivent recevoir les meilleurs matériels.**

1 – La capture d'Uryupinsk doit se faire sans perdre la base à l'est.

2 – Le Soviétique doit évacuer ses unités vers l'est.



3 – Il faut traverser toute la carte du nord au sud.

La campagne comporte une dizaine de scénarios. Avant de donner des recommandations spécifiques aux scénarios, voici quelques conseils généraux.

Tout d'abord, n'acceptez jamais l'armée qui vous est proposée par défaut. Vous risqueriez de passer à côté de bons matériels et de chefs dotés de spécialités intéressantes. Pour organiser ses forces, un bon guide est de composer deux ou trois corps d'armées à peu près identiques. Leur composition peut être la suivante. Une unité de reconnaissance, un ou deux tanks, une bonne arme antichar, un ou deux fantassins, une ou deux batteries d'artillerie (tractée s'il y a des villes à prendre, automotrice si le temps presse) et une de DCA. On dispose rarement d'assez d'avions pour couvrir tous les CA. L'appui aérien se décidera donc au coup par coup en fonction des besoins. Il faut renforcer les tanks lors de batailles fluides et l'artillerie lorsque l'on doit monter des assauts contre des positions bien défendues. Une armée composée de cette manière permet de se tirer honorablement de la plupart des scénarios. Chaque CA poursuit son propre objectif, ce qui rend possible les victoires rapides nécessaires car l'ennemi principal est davantage le temps qui passe que l'IA.

Pour aider vos chefs à progresser, n'oubliez jamais de capturer vos objectifs avec ceux d'entre eux qui ont le plus besoin de promotions. La première unité à prendre une ville reçoit souvent un bonus intéressant. Dans le même ordre d'idées, pensez à faire régulièrement des purges (sic) chez vos officiers. Eliminez les chefs de bas niveau en surnombre. Cela libère des emplacements et permet au QG de vous envoyer des cadres plus intéressants.

A cause de sa relative brièveté et du faible niveau de départ de ses chefs, le joueur doit accorder les promotions avec discernement. Son armée deviendra assez nombreuse (30 unités et plus en 1943-44), mais le niveau moyen des officiers restera à 3-4, alors que dans les campagnes allemandes, il n'est pas rare d'avoir une majorité de chefs de niveau 5-6. Les premiers à monter en expérience sont les artilleurs (artillerie au sol et antiaérienne) car leurs unités sont handicapées par la nécessité de se mettre en batterie pour tirer. Ensuite, on peut monter les aviateurs (chasseurs puis bombardiers) afin d'avoir une bonne capacité de frappe aérienne. Ces unités ont souvent besoin de se reconstruire

LES SCENARIOS

◦ **Scénario 1 : Uryupinsk - juillet 1941 :** Ce scénario ne pose pas de difficultés particulières. Il faut juste penser à maintenir une bonne unité défensive (un canon antichar de 76mm par exemple) dans la ville du sud, car l'Allemand pousse des pointes mobiles tous azimuts.

◦ **Scénario 2 : Briansk – octobre 1941 :** Pour ce scénario d'évacuation, il faut préparer une force assez mobile comptant plusieurs tanks, de l'artillerie et des éléments de protection antiaérienne. Le principe est simple. Un ou deux tanks rapides restent en arrière pour ralentir les poursuivants et rejoignent le gros de la colonne plus tard. La reconquête des nœuds routiers doit se faire promptement car l'ennemi arrive de partout. Inutile de perdre son temps en poursuites. L'idée dominante reste de foncer vers l'est.

◦ **Scénario 3 : Yaransk – décembre 1941 :** Ce combat d'hiver n'est pas facile. Il faut absolument une petite force aérienne. Deux axes d'attaques sont possibles. Envoyer un corps de troupe sur la route à l'ouest permet d'arriver rapidement sur les points de sortie. Une deuxième force a intérêt à couper plein sud dans la campagne. La ville de départ doit être tenue par une bonne unité antichar. Les avions viendront lui prêter main forte en cas de besoin. Une fois le barrage initial de la route détruit, les forces allemandes ne sont pas très dangereuses car plutôt dispersées.

◦ **Scénario 4 : Prokhorovkha – Bataille de Koursk, juillet 1943 :** Cette bataille est extrêmement fluide et l'Allemand dispose de panzers très dangereux, les Tigres, Panther et Ferdinand. Une fois repérées, la destruction du maximum de ces unités doit être confiée aux Sturmoviks. Les unités à détruire sont réparties au nord et au sud de la carte. Les auxiliaires ne suffisant pas, et de loin, à cette tâche il faut répartir ses forces en deux groupes, visant Prokhorovkha pour le premier (qui remontera ensuite nettoyer les unités allemandes devant Koursk) et Koursk pour le deuxième, ainsi que la destruction des Allemands qui s'infiltrent depuis le nord.

◦ **Scénario 5 : Kharkov – août 1943 :** Cette opération n'est pas très difficile à mener. Il faut masser un maximum d'unités au nord du fleuve et les envoyer directement sur Kharkov. Le passage du fleuve à l'est de la ville doit tout de même être soutenu par de l'artillerie et une bonne reconnaissance. Des éléments blindés rôdent au nord et au sud du secteur principal et peuvent faire des dégâts sur des unités affaiblies.

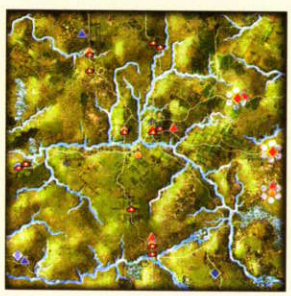
◦ **Scénario 6 : Kiev – novembre 1943 :** Un autre franchissement de fleuve de vive force, avec course contre la montre en prime. Deux axes sont possibles pour sortir les unités à l'ouest : la route directe Borispol-Kiev-Fastov ou la voie du sud Cherkassy/Kaniev-Fastov. L'avantage de passer par le sud est que l'on rencontre moins d'opposition.

◦ **Scénario 7 : Gorodets – Poche de Khorsun, janvier 1944 :** Voici un scénario où le maître mot est encore une fois la percée. Ici, la route directe (Kharryyalakh-Talovaya-Gorodets) est la meilleure, en se gardant des contre-attaques latérales.

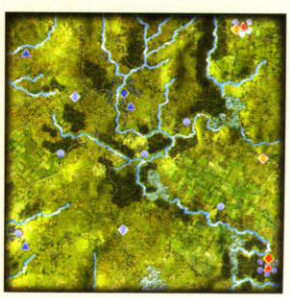
◦ **Scénario 8 : Krustpils – Opération Lvov-Sandomiercz, juillet 1944 :** Une progression assez simple mais il faut éliminer rapidement les unités blindées ennemies les plus puissantes (Jagdpanther et Tigre).

◦ **Scénario 9 : Berlin – avril 1945 :** La marche vers Berlin est difficile car l'ennemi déboule de tous les coins de la carte. En revanche, vous disposez de suffisamment de troupes pour bâtir deux ou trois corps de force équivalente. La manière la plus sûre de procéder est d'avancer sur trois axes parallèles et d'éliminer les défenseurs un à un en allouant l'appui aérien aux axes qui progressent le moins vite.

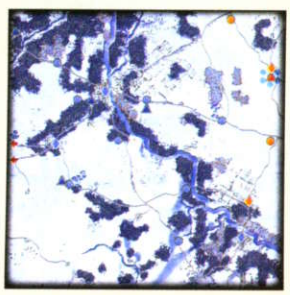
A vous maintenant de prendre le commandement de l'Armée Rouge ! ❐



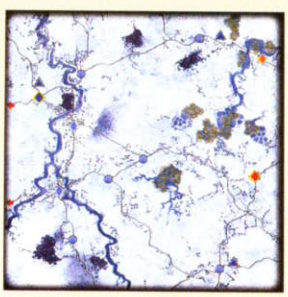
4 – Une bataille violente et très fluide sur un secteur étendu.



5 – Un assaut rapide contre un ennemi bien retranché.



6 – Bataille hivernale difficile avec franchissement du Dniepr.



7 – Autre bataille d'hiver en Ukraine.

8 – Une course contre la montre en Pologne.

9 – Délicat car l'Allemand a de très bonnes unités antichars.

HORS DU LOT HABITUEL de simulateurs de combats aériens tournoyants, *The Mighty 8th* édité par Microprose, propose une vision originale du conflit aérien puisqu'il reprend le sujet et le concept d'un jeu déjà ancien : *B17*, seul simulateur qui vous place à bord des fameuses forteresses volantes. L'appareil modélisé est la version B-17G, la plus connue et la mieux armée de la lignée.

B-17 FLYING FORTRESS - THE MIGHTY 8TH
DANS LA PEAU DE « BOMBER HARRIS »

Eric TENG

Mais, quel peut être l'intérêt d'une telle simulation, dont la majeure partie du temps est passée en formation volant tout droit à haute altitude? Si le pilote amateur d'acrobatie peut effectivement se retrouver frustré, nous verrons que *The mighty 8th* a su développer un autre axe d'intérêt : la reconstitution de la vie commune des dix hommes d'équipage. A l'image des jeux de rôle, chaque équipier possède des capacités et une mission différente, toutes complémentaires.

En titre : **Une formation de B-17 en croisière à 27 000 pieds subit les assauts d'un chasseur. Le nombre de ces derniers n'excède jamais quatre, ce qui n'est pas très réaliste.**

Ci-contre : **Une escadrille au roulage, la tâche est loin d'être évidente pour le pilote !**

Ci-dessous : **Une formation à haute altitude marque son passage par les traînées de condensation, ce qui facilite la tâche de la Flak.**

En médaillon : **L'écran disponible au poste du navigateur laisse rêveur quant au réalisme. Plus d'un à l'époque aurait rêvé d'une telle exactitude !**

Ci-dessus : **Les bombes sont larguées sous le feu important de la Flak. Celle-ci reste toutefois moins meurtrière que la chasse allemande.**

Ci-contre : **Planche de bord du copilote. Quasiment tous les interrupteurs sont opérationnels, un régal pour le passionné !**

Ci-contre : **le mitrailleur ventral devait passer l'intégralité du voyage seul dans sa bulle, et ne pouvait sortir seul. Réservé aux hommes de petite taille et au moral d'acier !**

Après les paramétrages d'affichage, l'interface propose, avec un décor « années 40 », un panneau technique muni de différentes molettes et interrupteurs. Si cela peut paraître esthétique, la fonctionnalité est cependant douteuse car les choix doivent être validés par deux clics sur des interrupteurs différents, ce qui est franchement pénible.

DE L'ESCADRILLE A L'APPAREIL

Le menu proposé est classique : outre le paramétrage du jeu, on peut choisir l'une des parties suivantes : action immédiate, vol d'entraînement, mission historique et, plus original, deux modes de campagne. Le premier suit un équipage de B-17 à travers une campagne historique de 25 missions, le second vous place au poste de commandement d'une escadrille de douze B-17. En fait, ce dernier mode permet de gérer en plus de votre appareil, les onze autres qui constituent votre escadrille. Vous aurez également à planifier votre mission, choisir les objectifs et le type de bombes adapté, gérer les équipages (blessés, tués...) et les dommages aux appareils (interdiction de vol pour les appareils gravement endommagés, mise à la casse.). En tout, cinq modes de jeux et 25 missions offrant une variété appréciable.

A noter l'absence du mode réseau, ce qui est dommage car l'on aurait aimé pouvoir constituer un équipage avec ses amis ou encore descendre le B-17 de son adversaire favori ! En effet, *The mighty 8th* ne se contente pas de vous mettre aux commandes de bombardiers lourds, mais également de chasseurs, que ce soit les chasseurs d'escorte (P-47, P-51 et P-38) ou encore les chasseurs allemands d'interception (109, 190 ou 262). Chaque appareil est pilotable via un poste en 3D très bien reproduit et totalement fonctionnel. Les avions sont finement modélisés, les textures de toute beauté, en particulier la finition métal brut des appareils américains. Le niveau de détail est équivalent à *Combat Flight Simulator 2*. Même si le but de *Mighty 8th* n'est pas la simulation de chasse aérienne, cette possibilité offre un indéniable plus, qui augmente considérablement son intérêt. Vous voici avec deux jeux pour le prix d'un ! A noter que ces chasseurs ne sont pilotables que lorsqu'ils sont engagés dans une mission de combat aérien intéressant votre bombardier. On bascule d'un appareil à l'autre à l'aide d'un simple clic de souris sur la vue extérieure du B-17.

Mais revenons au B-17 justement. Comme les chasseurs évoqués ci-dessus, l'appareil est très bien modélisé et personnalisable à volonté avec des « *nose arts* » originaux. Le modèle de vol est réaliste et le cockpit fidèle à la réalité. Un grand nombre de commandes, dont les tableaux de bords regorgent, sont actionnables directement à l'aide de la souris. Le fanatique de technique aéronautique sera servi. A ce titre, la procédure de mise en route des moteurs est un véritable chef-d'œuvre. Cette minutie dans le détail est reconduite également à chaque poste et l'on apprécie alors à sa juste valeur le rôle de chaque équipier. Le bombardier doit par exemple maîtriser un viseur Norden totalement opérationnel, le radio gère les communications, le navigateur corrige la trajectoire. Que le novice se rassure, tous les postes sont gérables par l'ordinateur, le jeu consistant simplement à passer d'un poste à l'autre, par simple débrayage de l'automatisme (un clic en bas de l'écran). D'autre part, chaque coéquipier doit, en plus des tâches spécifiques de navigation ou de bombardement, défendre sa forteresse au poste de mitrailleur contre les assauts de la chasse allemande. Cette partie de la simulation est un régal, et rappelle l'ambiance du *Millenium Falcon* subissant l'assaut des chasseurs de l'empire dans la guerre des étoiles !

La gestion des dégâts est exemplaire, les impacts de balles apparaissent sous des gerbes d'étincelles à l'endroit exact où le tir aboutit. La structure et les équipements touchés subissent des dégradations qui influent directement sur les capacités de l'aéronef. Suivant le mode de réalisme sélectionné, les missions pourront être parsemées de problèmes techniques divers, panne moteur, incendie, ou simplement l'enrayement des mitrailleuses.

Ci-contre : **Dans la carlingue, les mitrailleurs de sabord veillent car la Luftwaffe est aux aguets.**

Ci-dessus : **Ce P-38 garé sous un abri ne va pas tarder à décoller pour escorter notre groupe de B-17. Sa tâche ne sera pas aisée face aux appareils allemands.**

Ci-contre : ***The mighty 8th*** **vous met également au poste de pilote de chasse. Les planches de bord des monoplaces sont de la même précision que celle du B-17.**

AUX POSTES D'EQUIPAGES !

Les dix hommes d'équipage ont la possibilité de se déplacer dans la carlingue, ils peuvent être blessés ou tués, ou au contraire soigner ou bien remplacer un collègue en difficulté.

La diversité des actions menées par les dix membres d'équipage durant les différentes phases que comporte une mission, alliée à une judicieuse action manuelle du joueur, permettent d'occuper en permanence le poste le plus intéressant, et finalement, ce qui aurait pu être une simulation laborieuse, est en réalité une succession d'actions cruciales mais toutes coordonnées, dont le but ultime est de bombarder l'objectif avec la plus grande précision possible... et de ramener l'avion à la base. L'action du joueur devient alors déterminante, dans la mesure où il est suffisamment entraîné aux multiples tâches à accomplir !

Ci-dessus : **Le B-17 a beau être un appareil robuste, ce coup là est critique.**

Comme la perfection n'est pas de ce monde, on évoquera ici les quelques ombres au tableau. Tout d'abord, la modélisation de la navigation aérienne est trop simpliste. Certes, on ne va pas demander à chaque joueur de savoir calculer son cap en fonction de la dérive et des coordonnées géographiques de la cible. Mais une option « réaliste » sur la navigation aurait sans doute enchanté plus d'un amateur, ceux qui par exemple auront été déçus par la jolie carte d'époque affublée d'un petit appareil tout vert en 3D se déplaçant automatiquement sur la trajectoire idéale, le tout en temps réel.

Le comble est atteint lorsque le navigateur se dit perdu alors que cet appareil est toujours à la bonne place sur la carte ! Dommage d'ailleurs d'implanter un radiocompas sur la planche de bord et de ne pas s'en servir. La gestion des phénomènes météo est quasi absente, pas de pluie, d'orage, de cumulonimbus ou autre variété remarquable de nuages. Seule une couverture nuageuse du type stratus plus ou moins dense avec un peu de vent viendra modifier la phase de navigation et de largage des bombes.

Ci-dessous : **Le moteur numéro 1 en flamme, l'extrémité de l'aile gauche arrachée, ce B-17 termine ici son voyage au cœur de l'allemagne.**

UN LOGICIEL TRES GOURMAND

Autre déception, le jeu est très gourmand en ressource et nécessite au minimum 128 Mo de Ram. J'ai testé le jeu en 800 x 600 avec un K6-III 450 doté de 192 Mo de Ram. La fluidité était satisfaisante, sans plus. Aussi, le possesseur de la configuration minimale requise (PII 300 avec 128 Mo Ram) devra se contenter d'une résolution 640 x 80, voire moins. Cette gourmandise a plusieurs conséquences, la première est de frustrer une bonne partie des joueurs, l'autre indirecte, est de limiter le nombre des appareils en vol simultanément. On est bien loin de *European Air war* et de ses 255 appareils, ici, on ne dépasse pas les douze bombardiers avec quatre chasseurs d'escorte et quatre chasseurs d'interception. La réalité de l'époque était bien différente.

Enfin, l'affectation des missions en mode campagne est laissée à la discrétion du commandant d'escadrille. Lui seul établira ses priorités, en l'absence d'une quelconque directive du commandement suprême !

Pour conclure, et malgré quelques imperfections, *B-17 The Mighty 8th* est un simulateur que tout passionné de combat aérien se doit de posséder, tant pour l'originalité du sujet que pour la minutie de la modélisation. ❐

B-17 THE MIGHTY 8TH

Qualités : sujet original sur un avion mythique, détails de simulation poussés, diversité des tâches à remplir.

Défauts : navigation triviale, simulation gourmande en configuration, jeu de campagne perfectible.

DE TOUS LES FAITS D'ARMES de la Seconde Guerre mondiale, la bataille d'Angleterre est sans aucun doute l'épisode le plus marquant de l'histoire de l'aviation. Empire avait sorti l'an dernier un jeu stratégique sur cette période, mais nous ne disposions d'aucun simulateur récent. *La Bataille d'Angleterre* de Rowan Software comble à présent cette lacune.

Eric TENG

LA BATAILLE D'ANGLETERRE

La boite est bien garnie et propose une aide de jeu et un manuel complet, malgré les habituelles coquilles de traduction. Attention à la compatibilité avec certaines cartes graphiques (ATI en particulier).

Les avions pilotables sont au nombre de cinq : Spitfire, Hurricane, Me109, Me110, et le plus exotique Stuka. Le ciel est peuplé par toute la panoplie des appareils disponibles à l'époque : He111, Do17, Ju88, Defiant. La représentation 3D est très correcte, certains détails montrent l'attention que le concepteur a portée sur ce point. Par exemple, les bords d'attaque automatiques du Me109 se déploient à basse vitesse, et les cockpits modélisés en 3D sont de toute beauté. Petit plus, la mythique sirène du Stuka fonctionne ! Seules, les textures sont décevantes, tant au niveau des coloris que des reflets. Par la même occasion, les croix gammées ont disparu, ce qui confirme que l'histoire est de plus en plus soluble dans le commerce. Les paysages ont également été soignés, parsemés d'objets 3D, malgré une teinte assez vive, qui donne au jeu un ton « BD » assez marqué.

Le menu propose les options classiques : tir rapide (qui intègre des missions d'entraînement ou historiques), campagne, multijoueurs, configurations diverses. A noter que ce dernier mode ne supporte pas la campagne, dommage, car on est privé du meilleur ! Le retour de force est correctement géré, les commandes durcissent lorsque la vitesse augmente, un vibreur vous prévient avant tout décrochage (trop sensible, ce qui devient désagréable).

En titre : **Formation de *Spit* en route vers une interception. On notera le marquage du fuselage, différent pour chaque appareil ! Ce qui montre la richesse des détails.**

Ci-contre : **Il est rare de pouvoir piloter un Stuka dans nos simulateurs. *La Bataille d'Angleterre* nous comble à ce niveau, sirène en plus !**

QUE LA CAMPAGNE EST BELLE !

Le point fort de cette simulation aérienne est, sans conteste, la campagne en temps réel : attaques de convois, *Adler Tag*, bombardement d'aérodromes... Les résultats constatés sont parfois irréalistes (plus de cent appareils anglais détruits par jour). Un tableau reproduisant une salle d'opération d'antan présente la situation. Les raids allemands en cours ainsi que les missions d'interception anglaises sont figurés par des petits drapeaux de couleur qui se déplacent sur la carte. L'excellente interface, déjà présente dans *Mig Alley* du même concepteur, est reprise et tous les détails nécessaires au montage des missions sont présents. Cibles, *waypoints*, éléments géographiques remarquables sont positionnés précisément sur la carte. A partir de cette carte et des missions en cours, le joueur peut à tout moment intervenir et se propulser aux commandes d'un appareil et résoudre « en manuel » le combat.

Petite nouveauté, il est possible d'occuper le poste de mitrailleur lorsque l'appareil est un bombardier allemand, n'attendez cependant pas autant de sensations à ce poste que dans un B-17. Le jeu respecte les pratiques des deux camps, tant au niveau de la taille des escadrilles que des tactiques employées. Ainsi les formations de chasseurs allemands sont organisées en *Schwarm* de 2 x 2 appareils, alors que le déploiement anglais est encore resté au *Vic* de trois appareils. En revanche, le vol en formation est négligé, tous les appareils réagissant comme un seul dont vous avez les commandes ! Les engagements sont malgré tout très proches de la réalité historique, et il est possible d'engager des *Big Wing*, tels que les Anglais le firent à la fin de cette campagne, ce qui est une première dans le monde des simulations. L'IA a également quelques faiblesses, et si, par exemple, vous entamez un piqué kamikaze et vous vous écrasez au sol, votre ailier vous suivra gentiment au tapis !

Enfin, le regret le plus marqué concerne le modèle de vol. Il est quasi impossible de maintenir une trajectoire stable. Abattre un appareil ennemi relève de la gageure ! Un taux de roulis exagéré en est la cause, et seuls les appareils lourds sont facilement pilotables. On le voit, *La Bataille d'Angleterre* souffre de plusieurs défauts. Dommage car le mode campagne, les recherches historiques et certains détails de modélisation montrent des intentions réelles de bien faire. Un *patch* serait le bienvenu. ❐

LA BATAILE D'ANGLETERRE

Qualités : recherches historiques, ambiance, visuel 3D, mode campagne, effectifs engagés, Stuka pilotable.

Défauts : modèle de vol, AI inégale.

16e
SALON
DES
JEUX
DU 7 AU 16 AVRIL 2001
10 h - 19 h . Nocturne vendredi 22 h
PARIS EXPO-PORTE DE VERSAILLES
Dans le cadre du 22e Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 14